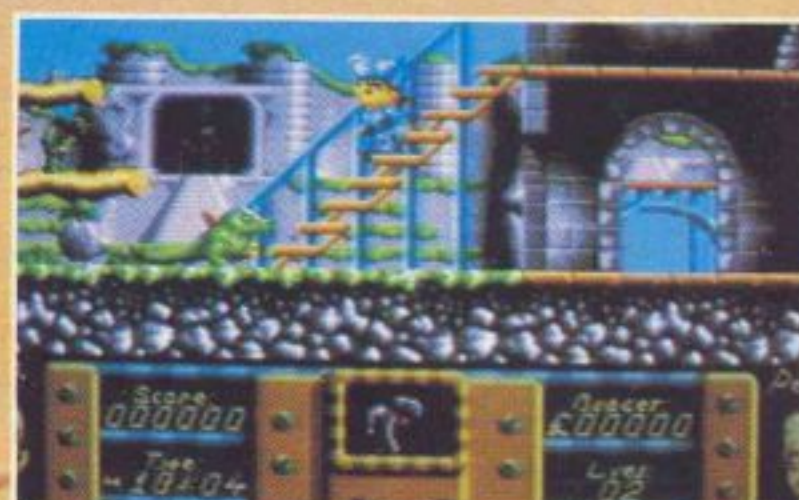
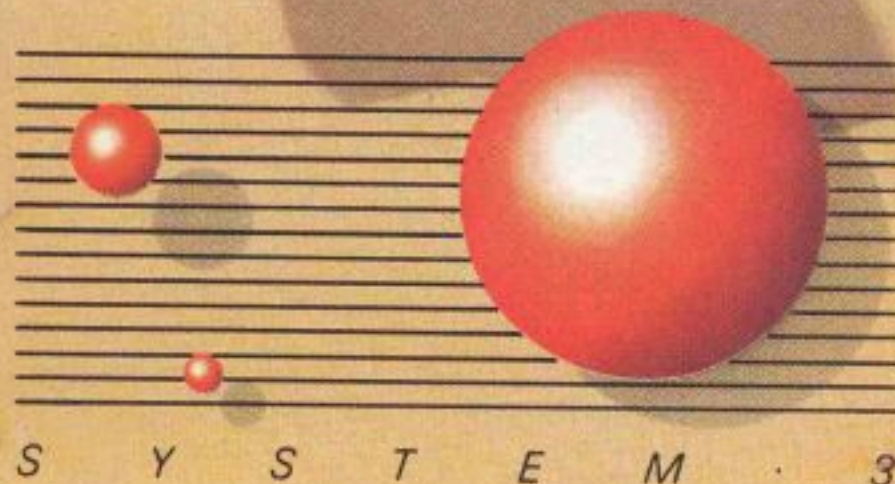
SETTEMBRE 1990 - Anno V Numero 48 - Lire 4000 - Spedizione in Abb. Postale Gruppo III/70
video ZAP! games
HARDWARE
Tutte le novità
L'AVVENTURA A 8 BIT
Mystere • Bloodwich
Secret of The Silver Blades
ANTICIPAZIONI:
TIME MACHINE
... E GLI ALTRI GIOCHI
AUTUNNO/INVERNO '90

FLIMBO'S Quest

Prendi un personaggio innocente, Flimbo, aggiungi un cuore spezzato, un pizzico di eroismo ed una deliziosa donzella disperata.

Annaffia il tutto con una moltitudine di personaggi bizzarri che fanno capo ad uno scienziato squilibrato dalle intenzioni malsane, e avrai mescolato gli ingredienti ideali di un gioco avventuroso stile cartoni animati - per eccellenza.

FLIMBO SA IL FATTO SUO, MA ..
SUSCITA COSI' TANTA TENEREZZA ...!

Screenshots dalla versione Amiga

Disponibile per - C64 c - Lit. 18.000 * C64 d - Lit. 25.000
* Amstrad c - Lit. 18.000 * Spectrum - Lit. 18.000 * Amiga - Lit. 29.000

I PLAY
SIMULMONDO®
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD
3-D Soccer
C64 (C/D) - AMIGA
ATARI - PC IBM (5/3)
• 22 giocatori contemporaneamente sul video
• Fino a 64 giocatori umani (2 insieme sul video)
• Prospettiva soggettiva con movimenti in qualunque direzione
• Colpo di testa, rovesciate, punizioni, rigori
• Infinite angolazioni del punto di vista del campo
• Il primo replay interattivo
• 25 fotogrammi al secondo per la massima velocità di animazione
AMIGA SCREENS
Copyright 1990/91 SIMULMONDO srl - Viale Berti Pichat 26 - 40127 Bologna - ITALY - Tel. 051/251338 - Fax 051/6570349

TIME
MACHINE
LEADER
DISTRIBUZIONE

1

2

3

4

5

Sommario

Deja Vu

Uninvited

Shadowgate?

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile:** Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Giorgio Baratto **Redattori:** Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Massimo Reynaud, Marco Galardi, Marco Auletta, Simone Crosignani, Carlo Santagostino **Videoimpaginazione:** Max Di Bello, Peter Dusek Smith
Grafica: Donatella Elia **Indirizzo Redazione:** Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 013171679 **Computer Grafica e DTP Service:** BrEnt Informatica & Telematica - Centola (SA) Tel. (0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color - Milano **Stampatore:** Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concess. di pubblicità:** SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione:** ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbon. 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

INTERNATIONAL 3D TENNIS

INTERNATIONAL 3D TENNIS DELLA SENSIBLE SOFTWARE E UNA RIVOLUZIONARIA SIMULAZIONE DI TENNIS. L'USO INNOVATIVO DI GRAFICA VETTORIALE HA PERMESSO LA CREAZIONE DI UN TENNIS CON UNA GIOCABILITA ED UNA SERIE DI CARATTERISTICHE MAI RAGGIUNTE FINORA DA ALTRI PROGRAMMI DEL GENERE.

AUST. OPEN: MELBOURNE
PRIZE MONEY: $810000
6 ROUNDS
5 SETS ON CEMENT
ENTER TOURNAMENT
MONEY BREAKDOWN
RESELECT TOURNAMENT

"E' esaltante, superiore agli altri giochi del genere, molto divertente sia per l'amatore che per il professionista, il miglior simulatore sportivo degli ultimi anni!"

ZZAP 94% ZZAP SIZZLER

Screenshots various systems.

- Un impressionante nuovo sistema di animazione a 3D.
- Quattro livelli di abilità: amatore, semi-professionale, professionale ed asso.
- Vista del campo di gioca da 10 diverse angolazioni (infinite nelle versioni Amiga ed Atari ST).
- Impara ed esegui il dritto ed il rovescio.
- Controlli realmente la direzione dei colpi.
- Ottima colonna sonara.
- Per uno o due giocatori.
- Voci degli arbitri di Wimbledon digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- Salvataggio della partita in qualsiasi istante.
- 64 diversi avversari, con 16 possibili gradi di abilità.
- 72 tornei da giocare tutti basati su eventi reali: vengono riprodotte le condizioni originali... ed i favolosi premi!
- Quattro diversi terreni di gioco: erba, terra, tappeto e cemento – ognuno riflette le condizioni reali del gioco.
- Fotografie digitalizzate nelle versioni Amiga ed Atari ST.
- Scegli tra 22 tornei per giocare una completa stagione tennistica contro il campione del mondo e cerca di conquistare l'ambito premio di un milione di dollari.

• C64 • C64 DISK • SPECTRUM • AMSTRAD • AMSTRAD DISK • ST • AMIGA •

PALACE

In vendita per corrispondenza da LAGO Soft Mail Via Napoleona,16 - 22100 COMO - Tel. 031/300174

Distribuito in esclusiva per l' ITALIA da: SOFTEL Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812

EDITORIALE

Anno V - Numero 48

CONTO ALLA ROVESCIA

Ragazzi, ci avete pensato? Mancano solo due — DICASI DUE — numeri al fantasmagorico, celebrativo, mitologico numero CINQUANTA di Zzap!
Qui in redazione, approfittando della confusione post-estiva, i collaboratori (Capo Redattore compreso) cercano di rendersi irreperibili per sfuggire ad eventuali — prevedibili — iniziative speciali per commemorare il cinquantesimo 'compimese' di Zzap!
Ma a dire il vero, a parte qualche terrificante proposta che ho già buttato a caso per intimorirli, non abbiamo un'idea chiara di cosa sarebbe più gradito a voi lettori per una tale occasione: scartando il MEGA-SOMMARIO di tutti i cinquanta numeri (occuperebbe da solo due numeri di Zzap! come minimo), si potrebbe optare per una cronistoria completa dal mitico numero uno ad oggi, con tanto di ingresso/uscita di collaboratori ed episodi vari... ma anche questo potrebbe concludersi in un'opera a dir poco enciclopedica!
Sentite, facciamo una cosa: se vi mettete all'opera adesso, scrivendo in una bella lettera o cartolina la vostra proposta per tale occasione, magari la missiva giungerà in tempo per essere accolta (o scartata).
Ve la sentite di buttare giù qualche buona idea per il numero cinquanta? Coraggio, dategli dentro!
Ah, prima di lasciarvi a questo numero di fine estate che — come al solito — è partito tragicamente e si è concluso in bellezza (Vero, Giorgio? Vero, Marco?), voglio ricordarvi che dietro la caricatura di Stefano Gallarini si nasconde in genere Stefano Giorgi, ancora privo di 'mezzobusto recensorio'.
Vi faccio notare, infine, che la copertina di questo numero non è opera del caro vecchio Oliver Frey, il quale (sigh!) ha deciso di dedicare la sua arte ad altre illustrazioni: da questo numero le immagini di copertina saranno opere di diversi artisti (prevedo molte lettere indignate da parte dei lettori), come quella di questo numero, ad esempio, che porta la firma di Ron Smith, già disegnatore di fumetti Marvel britannici (si vede, eh?)... speriamo bene.

Bonaventura Di Bello

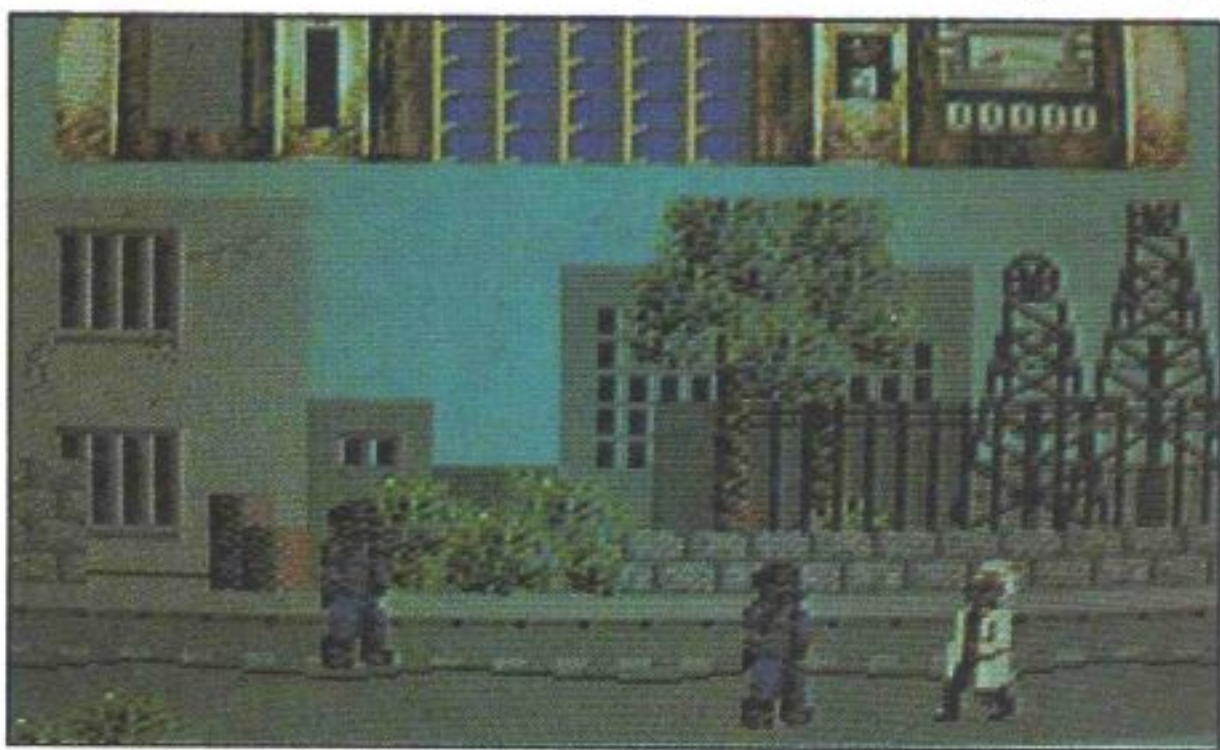
[N.B. I prezzi, ove presenti, si intendono a puro titolo indicativo, pertanto fate una capatina dal vostro negoziante di fiducia e informatevi meglio... non si sa mai].

TIME MACHINE

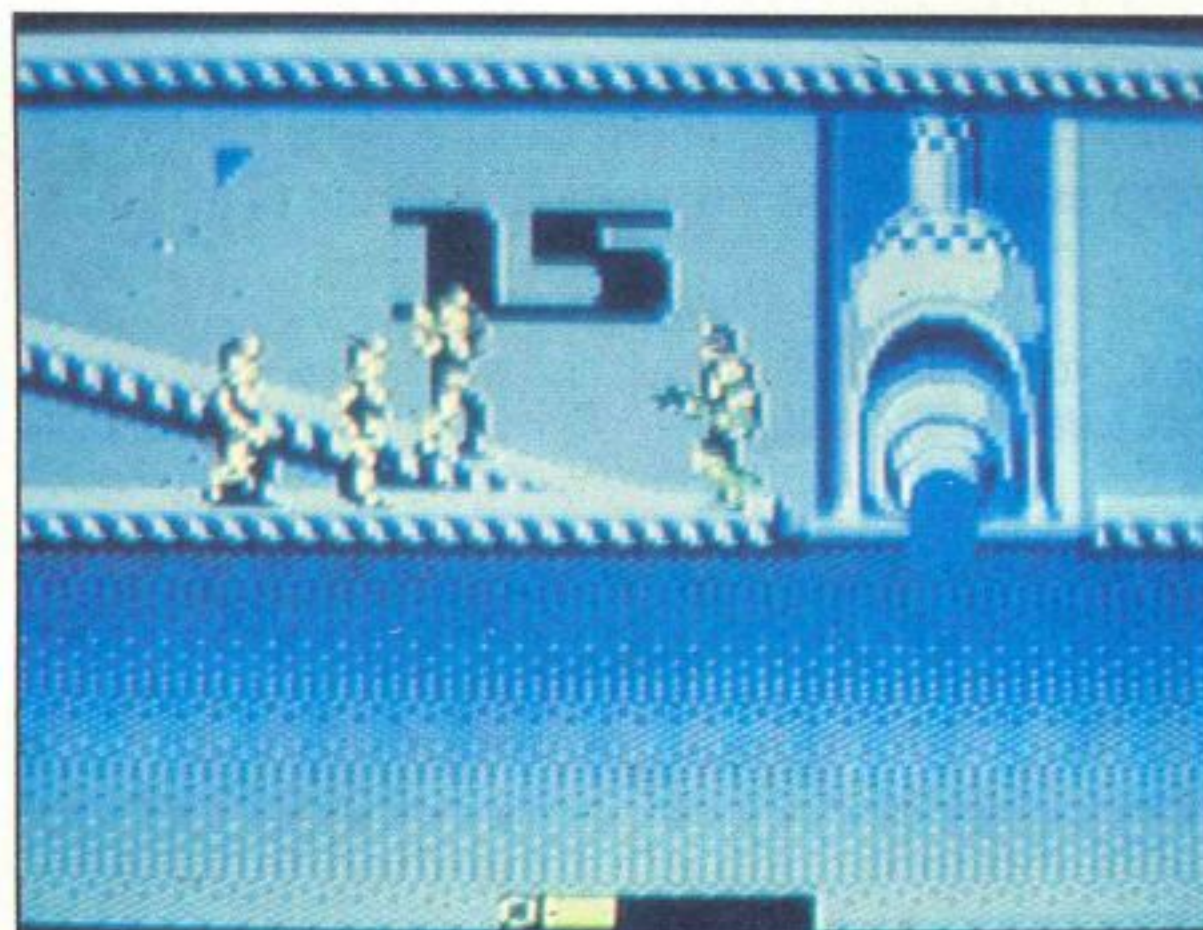
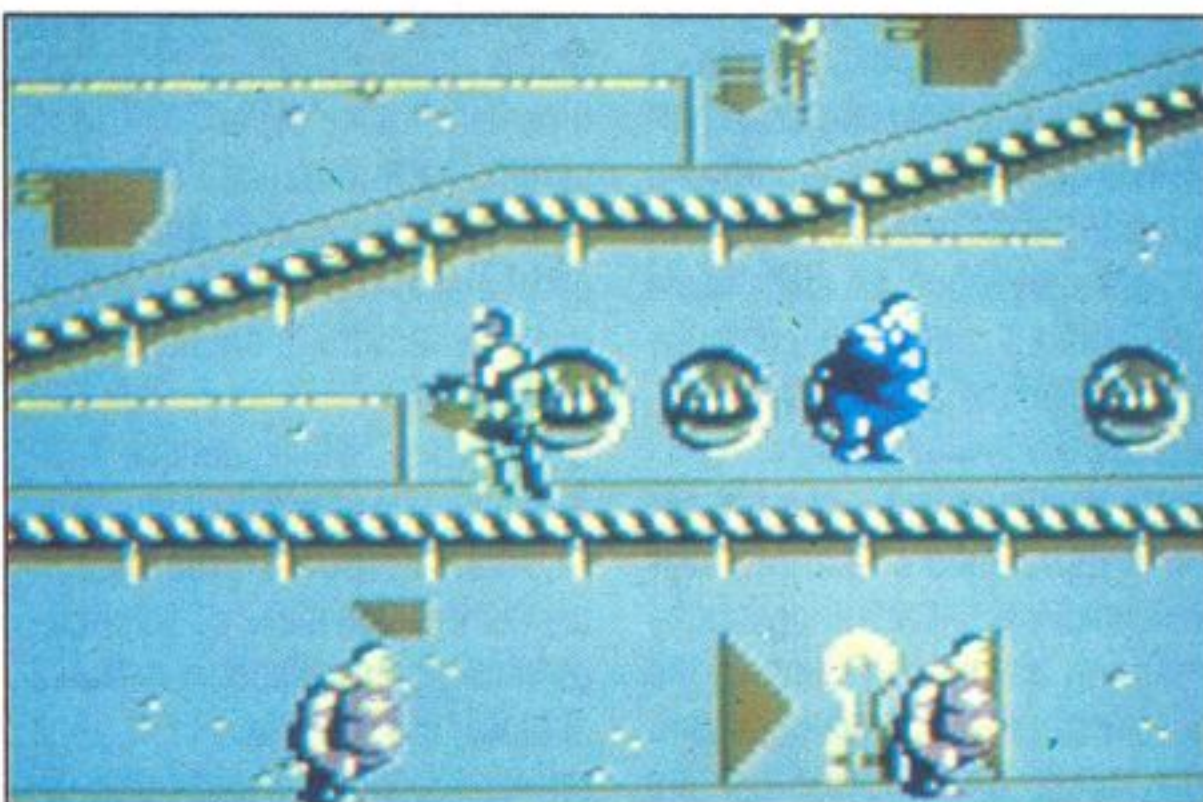
Passata è la tempesta, odo augelli far... no, mi sto confondendo, volevo dire che l'estate — ahimè — sta miseramente scemando, e come ad ogni autunno noi direttori esecutivi di tutto il mondo ci chiediamo: sarà l'autunno anche per i nostri amati e nostalgici otto bit oppure assisteremo ad una nuova smentita?
E come sempre, ci tuffiamo vogliosi e speranzosi nel mare di scartoffie e di riviste straniere che le infaticabili redazioni ci inviano senza sosta, per tirarne fuori qualsiasi cosa che possa in un modo o nell'altro essere ricollegabile col futuro prossimo del computer a sedici bit... tocca a voi scoprire cosa è saltato fuori di interessante da questa disperata ricerca, adesso.

Quando la Vivid Image Development — la band composta da Mev Dinc, Hugh Riley e John Twiddy (quest'ultimo ha collaborato a The Last Ninja II) — ultimamente fautrice di Hammerfist e divenuta persino sottoetichetta dell'Activision, decide di creare un gioco per gli otto bit... beh, come minimo nasce un capolavoro!
E sembra proprio destinato a diventarlo, un capolavoro, quello che i nostri ragazzi inglesi hanno battezzato col nome di Time Machine, dato che — ci hanno assicurato — sarà l'arcade avventura più innovativa per un bel pezzo ancora.
Come sapete i viaggi nel tempo sono stati sempre un argomento privilegiato per i romanzi avventurosi e per i giochi, visto che grazie alla flessibilità e vastità dell'argomento si possono tessere i più bizzarri paradossi fino a superare la logica stessa (ricordate Superman che torna nel passato per salvare Lois Lane?).
Ma quanti programmatori hanno saputo sfruttare bene il soggetto tirandone fuori un gioco come si deve? Ebbene, la squadra della Vivid Image ci sta proponendo quello che potrebbe diventare il primo gioco in 4D!!!

Ma vediamo insieme di che si tratta: la trama vede il Professor Potts, classico scienziato pazzo con tanto di capelli bianchi arruffati e camice consunto, e la sua ossessione per i viaggi nella quarta dimensione — il tempo, appunto.
Fatto sta che una banda di scalmanati gli ha distrutto la macchina del tempo (tamarri temporali?) e lo ha scaraventato in un vortice temporale, fino alla preistoria!
Scopo dello scienziato è — tenetevi forte — manipolare il corso della storia per garantire l'evoluzione dell'Umanità attraverso cinque ere: Preistoria, Era Glaciale, Età della Pietra, Medio Evo ed Età Moderna.
Ma per poter accedere a zone temporali successive a quella preistorica Potts deve crearsele: raffreddando progressivamente l'Era Preistorica otterrà quella Glaciale, ma stando attento che il freddo eccessivo non congeli i mammiferi destinati a evolversi nel genere umano! E non pensate che passando nelle ere successive potrete dimenticarvi tranquillamente delle precedenti: chi vi dice che, ad esempio, i mammiferi di cui sopra non vengano divorati dai dinosauri mentre voi siete nell'Era Glaciale, rispedendovi al punto di partenza?!?
E i rompicapo sono dei veri capolavori: ad esempio, dimenticatevi di piantare un seme importante in un'era, e nella successiva potreste non avere gli alberi che permettano la costruzione di un ponte importantissimo. A questo punto i deboli di nervi e i pigroni cerebrali sono stati avvertiti!
La creazione del gioco è iniziata — quasi un anno fa — da un'idea partorita dalla mente di Lisa Wand, moglie di Hugh Riley.
Come al solito Hugh si è dedicato al disegno dei fondali per i vari formati, mentre il team Hewson autore di Stormlord sta preparando il resto del codice per gli otto bit — Raf Cecco la versione Z80 (Asmtrad e Spectrum) e Nick Jones quella per C64.
Questi programmatori esterni, ovvero i free-lance non appartenenti al team Vivid Image, hanno anche ar-

ricchito il gioco — Raffaele Cecco, ad esempio, ha inserito elementi di shoot'em up.
Tutti quelli che lavorano al progetto sono d'accordo sul fatto che si tratta del gioco più complesso a cui abbiano mai lavorato: se ci pensate, distruggere un oggetto nell'era preistorica non significa solo far calcolare al programma i punti da sommare, ma persino le conseguenze in tutte le ere successive — un vero incubo nella fase di debug (vero Carlo?)!
La complessità globale del gioco ha costretto i programmatori ad un limite di cinque schermi a scomparsa per livello, ma ci hanno assicurato che i rompicapi e gli elementi grafici vi basteranno eccome!
Beh, a questo punto penso proprio che per il numero di ottobre avremo un degno successore di star come Vendetta o Myth... che ne dite?

IL GIORNO DEL GIUDIZIO

Judge Dredd, il tutore della legge più temuto del prossimo futuro, girerà sui vostri schermi a Ottobre. Tratto da un fumetto di successo, il Giudice con la pistola è pronto ad entrare in servizio, tocca a voi dimostrargli di essere alla sua altezza. E ricordatevi, lui non rispetta la legge, lui E' la legge.

Visto il successo del poliziotto futuristico della Ocean Robocop (per 18 mesi nelle classifiche inglesi), la Virgin cercava un personaggio che, non solo fosse in grado di fare rispettare la legge, ma che fosse anche in grado di farsi rispettare nella classifica dei giochi più venduti.
Solo una persona è in grado di far sembrare Robocop, un vecchia zitella, e questi è Judge Dredd, stella dell'anno 2000.
Dredd è già stato sui computer, la Melbourne aveva prodotto un gioco su di lui, ma non era riuscita a catturare la vera immagine del personaggio.
Così, La Virgin Games, ha preso sei storie del Giudice, e le ha trasformate in un gioco a sei livelli, contenenti i peggiori criminali di Mega City One, la città di Judge Dredd, e il suo opposto al negativo: i Dark Judges.
C'è molta giocabilità attraverso i sei livelli del gioco, uno shoot'em up con scrolling multidirezionale visto lateralmente, che porta Dredd, nei quartieri infestati dal crimine.
Ogni livello ha la sua battaglia finale che si differenzia dalle altre.
Ci sono due barre da tenere costantemente sott'occhio, l'energia di Dredd, e il livello di criminalità. Se l'energia dovesse scendere sotto lo zero, il giudice verrebbe mandato direttamente all'ospedale per le cure del caso, e se invece il livello di criminalità salisse sopra il livello di guardia, Dredd si ritirerebbe.
Il gioco comincia al centro informazioni di JD, dove riceverete, i rapporti del crimine a Mega City One, la missione giornaliera, i dati relativi ai delinquenti e persino la posta di Dredd. Una volta raccolte abbastanza informazioni, è il momento di passare all'azione.
I problemi iniziano nel quartiere di Wm Bunter. La zona è controllata dalla banda dei Grassi, che cercano di allargare i loro confini a tutta la città. Lo scopo di JD è quello di distruggere quattro distributori automatici di cibo, e affamare i "patonzi".
Tuttavia, i Grassi sono molto pericolosi, soprattutto per la loro mole, e possono procurare dei danni seri al cario Giudice.
La tattica che preferiscono è quella di buttarsi dall'alto direttamente su JD, e questo fa scendere rapidamente il livello di energia di Dredd.
L'"humor che pervade i fumetti del Giudice, è stato mantenuto anche nel gioco, perciò state attenti alle pizze che i grassoni vi tireranno contro.
Con la sua pistola, la Lawgiver, JD può fare velocemente pizza... ehm piazza pulita dei cicciottelli, e a volte un nemico morto lascia un bonus che permette a JD di usare missili, o il laser. I Grassi, come già detto sono giocosi, e a volte si nascondono dietro ai civili; se JD dovesse seccarne uno, di civile, il livello del crimine salirebbe.
Lo scontro di fine livello si svolge al convoglio di cibo dei cari obesi. Dopo averli sconfitto si ritorna al Quartier Generale, dove JD si ritrova a dover fronteggiare altri problemi. Nel quartiere Charles Darwin, il diabolico Professor Fribb, ha inventato un enzima che inverte il processo di evoluzione. L'Enzima è stato diffuso nel quartiere attraverso le prese dell'aria, e i residenti si sono trasformati, o meglio sono ritornati a essere, scimmie, lucertole e qualcuno è tornato ancora più indietro nel tempo, diventando un ameba.
Tutto questo deve essere fermato! Per cui lanciatevi nel quartiere e distruggete le prese d'aria da cui l'enzima è diffuso. Tutto questo evitando gli abitanti nelle loro nuove orribili forme. Per viaggiare più velocemente, JD ha a disposizione la sua moto, la Lawmaster, con la quale può saltare dalle piattaforme e dalle rampe. Lo scopo

finale dello schema, è quello di distruggere la fabbrica che produce l'enzima, cioè la casa di Fribb.

Il terzo e il quarto livello, sono basati su una sola storia: Blockmania.

L'agente sovietico Orloc, sta cercando di uccidere tutti gli abitanti del quartiere immettendo del veleno nelle tubature dell'acqua.

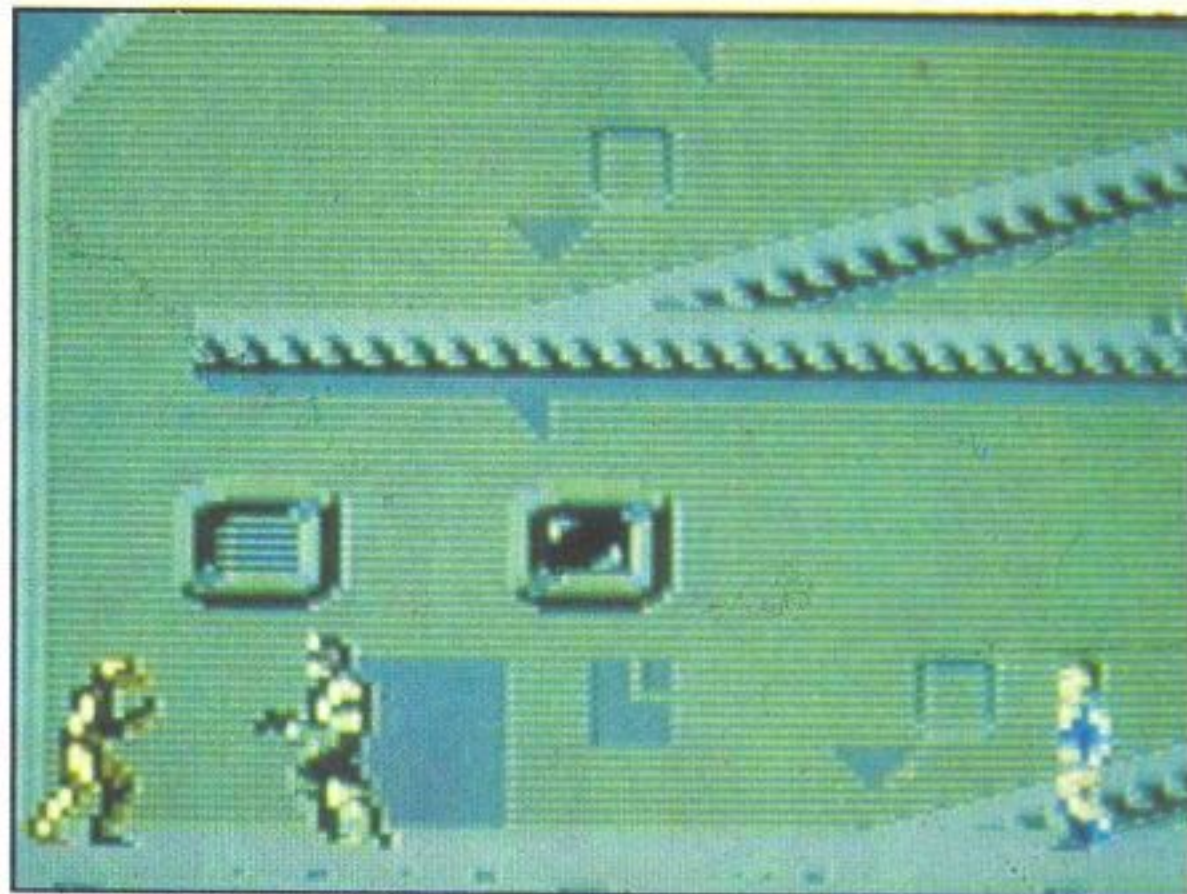
Nel terzo schema JD dovrà spegnere le quattro valvole che immettono il veleno, evitando gli agenti sovietici, i droidi, bombe e gli attacchi dello stesso Orloc, vi assicuro che non sarà facile.

Una volta spente le valvole, potrete gettarvi all'inseguimento del camion di Orloc con la fida Lawmaster, evitando i barili che vi vengono lanciati contro. Tuttavia il Laido Russo, ha già in mente un piano di riserva: raggiungere la stazione delle previsioni del tempo, una piattaforma fluttuante al di sopra di Mega City One, e avvelenare la pioggia che cadrà sulla città.

Bisognerà, ancora una volta, chiudere le quattro valvole per far smettere la pioggia avvelenata, evitando gli attacchi di Orloc e Compagni. Lo scontro di fine livello, come nel caso precedente, è basato sul tentativo di fuga dell'infamone d'oltre cortina. Questa volta Orloc userà uno Shuttle per fuggire, ma un colpo ben assestato di Dredd, farà esplodere sia il velivolo che il cattivone dalla mente bacata. WOW!!!

Un'altra storia ci porta al quinto livello. Due quartieri sono in lotta tra loro. JD dovrà distruggere tutte le armi in possesso dei vicini, e raggiungere la stanza dove si riunisce il consiglio di uno dei due quartieri, per porre fine alla guerra fraticida.

Ancora una volta, ci troviamo di fronte al solito scrolling orizzontale, ma questa volta è in atto una guerra, perciò troverete dei folli assassini ovunque. Lo stage finale vi porterà a distruggere i computer che permettono agli scontri di esistere.

Sesto e ultimo livello. Il vostro avversario saranno i vostri equivalenti malvagi: i Dark Judges, che vengono da un'altra dimensione dove il crimine è la vera ragione di vita.

Judge Fire, Judge Fear, Judge Mortis e Judge Death, sono arrivati per terrorizzare Mega City One, e ognuno ha il loro modo di trattare con JD, ad esempio, Judge Death, è specializzato nello strizzare il cuore del povero tutore dell'ordine del 2000.

Come sarà possibile, dunque, avere la meglio con i cattivi di turno? Sì, avete risposto giusto: con bombe dimensionali. Ci sono circa venti bombe disperse nell'area di gioco, e JD deve accaparrarsene un numero più alto possibile difendendosi dagli attacchi degli altri Giudici.

Quando un numero sufficiente di bombe è stato raccolto, JD entra nella fase finale dello schema, affrontando i nemici uno alla volta, ognuno dei quali lo attaccherà con le loro capacità particolari.

Solo Judge Dredd ha il potere, e abbastanza bombe dimensionali, per ricacciarli da dove sono venuti.

Forza allora, la battaglia è appena cominciata...

SILENZIO IN SALA

C'ERA UNA VOLTA un manifesto. Annunciava, fra l'indifferenza dei passanti di una Parigi stretta dalla morsa del freddo dell'inverno 1895, il primo spettacolo cinematografico. Tra le inedite sequenze l'arrivo di un treno in una stazione. Le cronache dell'epoca raccontano che molti spettatori, vedendosi "investire" dalla sbuffante locomotiva, si precipitarono allarmati all'uscita della sala, profondamente indignati nei confronti dei Lumière, artefici di una macchina tanto infernale. Era nato il cinema.

I due geniali francesi mai avrebbero potuto immaginare ciò che sarebbe accaduto in seguito. E tantomeno che, a distanza di decenni, le sorti dei beniamini della celluloide potessero essere decise sul piccolo schermo di un home computer...

Quello che vi proponiamo é una sorta di viaggio nel mondo dei videogiochi ispirati a pellicole cinematografiche di grande successo. Daremo spazio anche al cinema d'animazione e ai suoi applauditi protagonisti, con i quali il nostro treno ideale inizia la sua corsa. Al capolinea i videogiochi, che, da settembre a dicembre, avanzeranno la loro candidatura nell'olimpo delle preferenze del pubblico.

Correva l'anno 1986 e la Melbourne House ci trasportava con ASTERIX AND THE MAGIC CAULDRON nel 50 AC nella Gallia occupata dai Romani; e, con Asterix e Obelix, ci faceva fare la conoscenza, in chiave ironica, di un piccolo villaggio di tenaci barbari, fieri difensori dell'autonomia conquistata.

Nell'ottobre dello stesso anno le platee decretavano il grande successo di HIGHLANDER L'ULTIMO IMMORTALE e del suo interprete Christophe Lambert. Era la Ocean a colpire nel segno e a realizzare su home computer una fedele trasposizione delle avvincenti imprese di questo eroe scozzese del 1536. Così come nel film, in un garage sotterraneo di NewYork, il protagonista si batteva anima, corpo e spada fino a decapitare un misterioso nemico che rivendicava, a sua volta, la propria immortalità.

Dalla giungla metropolitana alle impenetrabili foreste del continente nero. La Martech presentava TARZAN, questa volta alle prese con una famelica tribù di cannibali, responsabile della sparizione dell'amata Jane. Con etichetta Mastertronic usciva invece FLASH GORDON, un gioco dalla grafica strabiliante, nel quale l'eroe aveva a disposizione 24 ore per misurarsi nientemeno che con la salvezza del mondo.

Natale bussava alle porte e la Us Gold e la Ocean proponevano ri-

spettivamente LABYRINTH — dallo spettacolare film interpretato da David Bowie — e COBRA, dall'attesissima pellicola con Silvester Stallone.

Il 1987 si apriva all'insegna del grandioso ALIENS della Electric Dreams e delle rocambolesche avventure del curioso Numero 5. Parliamo di SHORT CIRCUIT e dell'errore su un milione, dell'automa con una coscienza inseguito dagli stessi scienziati che lo avevano elaborato, dal direttore della Nova Robotic e dal capo della sicurezza in persona.

Ancora la Electric Dreams firmava un altro successo: BIG TROUBLE IN LITTLE CHINA. Nel cast Jack Burton, Wang Chi e Egg Shen, ai quali era stata affidata la pericolosa missione di salvare la vita a Mirto Yim, prigioniera nei passaggi sotterranei del quartiere cinese di New York.

Dalla Ocean usciva TOP GUN, un emozionante duello aereo all'ultimo respiro ai comandi di potenti caccia da combattimento. Nelle sale cinematografiche la cosiddetta area off limits veniva violata da Tom Cruise, giovane attore che avrebbe fatto, di lì a poco, un bel po' di strada. Si giocava intanto a LAUREL & HARDY della Advance, a TAI PAN — un'avventura ambientata nei mari della Cina del Sud — e a 007 LIVING DAYLIGHT della Domark, ispirato al film "007 Zona Pericolo".

Era l'ottobre del 1987 e la Us Gold lanciava INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM che otteneva, al pari del film uscito nel 1984, uno strepitoso successo.

Ad inaugurare il 1988 arrivavano, attesissimi, PLATOON della Ocean e PREDATOR della Activision. La Domark muoveva invece i suoi passi nel mondo della fantascienza con EMPIRE STRIKES BACK, cosa che aveva fatto in precedenza con STAR WARS.

Le appassionanti imprese di James Bond, si sa, piacciono alle case di software. Dopo il già citato 007 LIVING DAYLIGHT sono, rispettivamente, la Grandslam e la Elite a farci vestire i panni dell'agente segreto britannico con VIEW TO A KILL e LIVE AND LET DIE, usciti sul grande schermo in momenti diversi ma sempre permeati dal fascino discreto rappresentato dalla famosa licenza di uccidere.

Ci avvicinavamo nuovamente al Natale e la missione che la Ocean si apprestava ad affidare ai giocatori con RAMBO III non era esattamente una missione di pace. Il nostro muscoloso eroe, al secolo John J. Rambo, si infiltrava nei territori situati al confine russo/afghanistano alla ricerca del suo superiore, il colonnello Trautmann, catturato dal nemico.

Ancora la Ocean. Quando Murphy, un onesto poliziotto, cade nel corso di una furiosa aggressione, il suo corpo viene trasformato in un robot programmato per ristabilire l'ordine nella violenta Detroit. Questa volta la parola d'ordine era ROBOCOP, un successo di proporzioni gigantesche prodotto dalla Columbia Pictures.

La Tynesoft presentava intanto SUPERMAN (il numero V é da poco uscito al cinema) e la Firebird STAR TREK (il serial fantascientifico, con il Capitano Kirk e Mr. Spock, personaggi ormai noti alle grandi platee, é ormai giunto, come il precedente, alla quinta 'puntatà).

Dal famoso film "Danko" con Arnold Schwarzenegger e Jim Belushi la Ocean puntava i suoi riflettori su RED HEAT. Le forze dell'Est e dell'Ovest si sorprendevano ad "allearsi" per smascherare un trafficante di droga sovietico. Protagonisti due detectives — l'uno russo e l'altro di Chicago — spinti da motivi diversi ma sguinzagliati insieme alla caccia di una terribile preda.

Ancora James Bond, interpretato sul grande schermo da Timothy Dalton. LICENCE TO KILL, con etichetta Domark/Tengen, usciva sugli schermi italiani nell'autunno del 1989 con il titolo di "Vendetta Privata".

Ma era la Lucasfilm Ltd. a firmare uno dei grandi eventi cinematografici dell'anno: INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE. Un grande regista, Steven Spielberg, accanto a due grandissimi attori, Harrison Ford e Sean Connery. La Lucasfilm Games realizzava le due versioni arcade e graphic adventure (quest'ultima limitatamente ai 16 bit) di questo terzo episodio delle spericolate imprese dell'archeologo-avventuriero, l'ultimo 'capitolo' a sentire George Lucas, creatore del personaggio. La versione arcade del gioco, realizzata in Inghilterra con la collaborazione della Us Gold, 'catturavà alcune delle migliori sequenze di inseguimento e di lotta descritte nel corso del film. L'avventura, che si apriva nel 1938, vedeva Indy alla ricerca del Holy Grail, il prezioso calice dell'Ultima Cena. Un Indy che tornava sulle scene con un bagaglio personale e un passato che ancora non conoscevamo. Gli era vicino infatti il padre, anch'egli archeologo.

Entrambi i giochi — di cui il secondo realizzato in versione italiana — risultavano rigorosamente fedeli alla trama e ai caratteri della

produzione cinematografica, in accordo con Stephen Arnold, Vice Presidente e Direttore Generale della Lucasfilm Games.

Un altro colosso, che come Indy si sarebbe presto rivelato campione d'incassi, vedeva la luce in casa Ocean. Si trattava di BATMAN THE MOVIE, accompagnato dallo scoppio di un fenomeno curioso e trascinante, negli Stati Uniti così come in Europa: la batmania. Qualche tempo prima, ispirandosi alla celebratissima serie di fumetti, sempre la Ocean aveva realizzato BATMAN THE CAPED CRUSADER. Il gioco vedeva in azione l'impavido difensore di Gotham City, città immaginaria sulla quale una serie di malvagi criminali — fra i quali il Joker, il Pinguino e la Donna Gatto — avevano sferrato il loro attacco.

Era la volta anche di THE UNTOUCHABLES della Ocean, medaglia d'oro lo scorso novembre proprio su queste pagine, ambientato a Chicago negli anni bui e violenti del Proibizionismo.

Insieme a Indy e a Batman GHOSTBUSTERS II é da annoverare fra i più grandiosi successi della passata stagione. Ad infestare le vie di New York un mare di ectoplasma e, potremmo aggiungere, di dollari, visti gli strepitosi incassi ottenuti dal film. Sui monitor il successo della squadra degli acchiappafantasmi era ripreso dalla Activision.

MOONWALKER rappresenta invece una delle più importanti licenze cinematografiche finora acquisite dalla Us Gold. Ricorderete che il suo protagonista era nientemeno che la rock star Michael Jackson, travestito da coniglio a bordo di una motocicletta e inseguito dai suoi fans!

Il fischio del treno ci dice che siamo quasi arrivati al capolinea. E' giunto il momento di prendere posto in sala e abbassare le luci. Stiamo per dare il via alle anticipazioni.

E' dei primi di luglio la notizia dell'acquisizione, da parte della Elite, della sua prima licenza cinematografica. Una licenza di primo piano, visti i colossi che stanno dietro al film: la Warner Bros e Steven Spielberg. Parliamo di GREMLINS 2, secondo episodio di uno dei più clamorosi successi, datato 1985, della compagnia americana. A scatenare, del tutto involontariamente, il caos a Manhattan é Gizmo (la versione buona del gremlin), vittima di un tentato esperimento di vivisezione. Se avevate visto il primo film ricorderete che il piccolo nonché tenero e peloso amico dei due co-protagonisti, Billy e Kate, deve assolutamente evitare qualsiasi contatto con la luce del sole e con l'acqua e assumere cibo dopo i dodici rintocchi della mezzanotte. Ma, proprio un inevitabile impatto con la fatidica formula H20, sa generare qualcosa di micidiale: un'invasione, massiccia e del tutto inaspettata, di dispettosissimi gremlins — alcuni muniti di ali — fra i quali il gremlin ragno, il mostro per eccellenza.

Come per altri films del genere a fare da protagonisti, più che gli attori, sono gli effetti speciali. E agli effetti speciali ricorre in misura massiccia il cinema dell'orrore. Proprio sullo schermo fantastico apriamo una parentesi con NIGHTBREED, sugli schermi italiani in autunno. Per gli appassionati di questo filone, che va raccogliendo sempre più un gran numero di proseliti, Clive Barker non é un nome sconosciuto. E' infatti quello che si può definire il Dario Argento inglese, autore di pubblicazioni dai titoli agghiaccianti ("Infernalia", "Ectoplasm", tanto per gradire), autore e regista del film di cui la Ocean si é assicurata i diritti esclusivi. Di NIGHTBREED la software house di Manchester proporrà tre diverse versioni: l'arcade/action (per Commodore 64), l'interactive movie e il role playing. L'azione si svolge a Midian, una città necropoli, sinistro luogo in cui tutte le colpe degli uomini sono dimenticate. Vi si aggira Boone, l'eroe, accusato di una serie di omicidi che non ha commesso, fuggito da un passato turbolento, braccato da un tutore della legge ormai ossessionato dalla sua cattura e da un pericoloso killer psicopatico. Boone, per il quale Midian costituisce ormai l'ultima spiaggia, dovrà scendere a patti con il suo bizzarro destino fra i morti-viventi di un'impraticabile necropoli labirinto.

Mentre sugli schermi cinematografici sta per uscire "Ritorno al Futuro III", ambientato nel West, la Imageworks ha ormai completato la realizzazione su home computer della seconda parte del film di Zemeckis.

In RITORNO AL FUTURO II gli ormai noti protagonisti della storia — per le cronache Marty Mc Fly, lo scienziato pazzo Emmett Brown e la famosa De Lorean — la macchina del tempo — si erano cimentati in una spedizione nel 2015 per poi ritornare nel 1955 e poi, di nuovo, nel futuro. Ne vedrete delle belle, non c'é da dubitarne.

Ottime sono anche le premesse per il successo dell'attesissimo DICK TRACY distribuito dalla Disney. Il film, interpretato da attori di grosso calibro (Warren Betty, Madonna, Al Pacino, Dustin Hoffman) ricrea l'atmosfera del famoso fumetto inventato dal disegnatore Chester Gould negli anni '30. Con l'inconfondibile impermeabile giallo, a fianco della bella pupa Breathless Mahoney, l'azione del detective Tracy furoreggia in un mondo notturno popolato di losche figure come il cattivo Big Boy Caprice e il criminale Numbles. Nel corso del gioco, realizzato dalla Disney Software, il giocatore avrà a che fare con tre entusiasmanti esperienze: attraversare la città, uscire vivo dai vicoli (auguri!) e arrivare sulla scena del crimine in tempo per acciuffare i delinquenti.

Vi dicono qualcosa le tartarughe? No? Beh, allora lasciateci presentare Leonardo, Michelangelo, Donatello e Raphael, in una parola il prossimo film di Steve Barron, TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES. Dopo una lotta senza esclusione di colpi fra le diverse case di software é stata la Mirrorsoft ad aggiudicarsi questa licenza milionaria. Ma

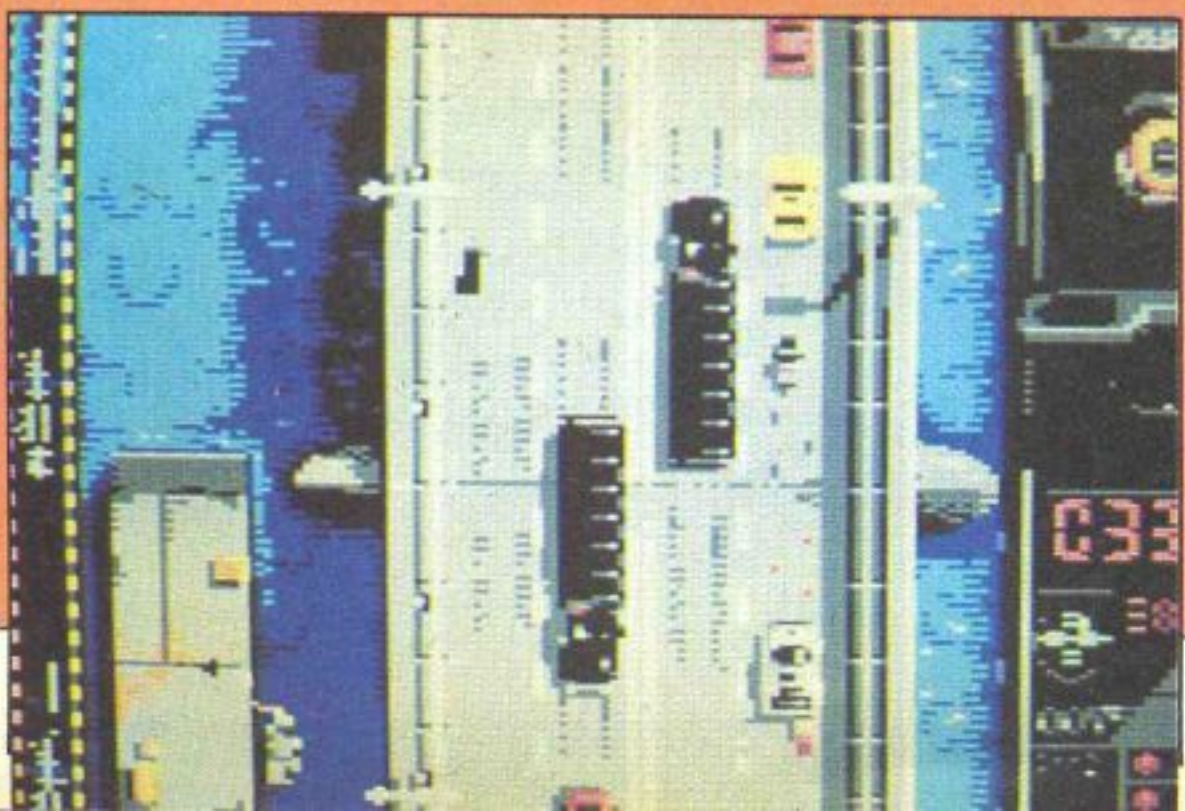
torniamo alle nostre tartarughe, di cui ricostruiamo, per chi ancora non avesse seguito i cartoni animati, la storia. Un giorno la vaschetta di un ragazzo con quattro tartarughine cadde in un angusto tombino di una grande metropoli; a nuoto le piccole creature giunsero vicino a un ragazzo povero, di nome Splinter, che aveva fatto del sottosuolo della città la sua casa. Ma Splinter, nonostante le apparenze non lo dessero a vedere, era un forte e valoroso maestro Ninja. Shredder, il suo perfido antagonista, cercò di annientarlo versandogli addosso, attraverso una conduttura, un intruglio verde che, accidentalmente, investì anche i suoi piccoli quattro amici. Ma essi non morirono bensì si trasformarono in giovani Turtles e Splinter assunse le sembianze di un gigantesco topo.
Una volta insegnate ai Turtles tutte le arti marziali dei Ninja per difendersi dalle forze dei malvagi, ora Splinter e le tartarughe costituiscono una squadra affiatata e forte per difendere la città dai cattivi del clan "Foot", capeggiato dal perfido Shredder. Nel gioco, come nel film, é prevista grande azione? E, forse, qualche notizia di ordine tecnico su questi paladini della giustizia non guasta. Abbiamo scelto Donatello, il genio creativo dei Turtles, 15 anni di età, 145 libbre di peso con il suo guscio, resistente al pari di una corazza di un carro armato. Donatello é pure il disegnatore dei mezzi impiegati dal gruppo. Il suo corredo d'armi comprende il bo — una sorta di bastone — due sai, una serie di shuriken e una katana. Il bastone gli permette nientemeno che di scansare il nemico, volteggiare e ricadere a terra!
E' ancora della Ocean la licenza di ROBOCOP II. Questa volta il titolo, oltre ad indicare il seguito, sta a significare che, nel cast, si é inserita una replica, una malefica copia dell'originale, riprogrammata da una corporation per servire il male. Oltre a questa terribile minaccia, Murphy si troverà di fronte al dilagare del nuke, una terribile droga che ha invaso il pianeta. Alla Ocean non nutrono dubbi. Se già "Robocop" era entrato a far parte della classifica dei giochi più venduti, ROBOCOP II supererà veramente ogni aspettativa. E ci ricordano che, alla sceneggiatura, ha lavorato un nome d'eccezione, Frank Miller, disegnatore di fumetti della serie "Batman The Darknight". Buone premesse per il film, buone premesse per il gioco.
DAYS OF THUNDER, "Giorni di tuono" sugli schermi italiani, é invece il nuovo film interpretato da Tom Cruise e i cui diritti esclusivi per la pubblicazione su home computer sono stati acquisiti dall'americana Mindscape. Il film, prodotto e diretto dallo stesso team che aveva firmato lo strepitoso successo di "Top Gun", ritrae l'azione e le emozioni offerte dal circuito NASCAR (North American Stock Car Auto Racing) e vede il protagonista gareggiare per il titolo di miglior pilota dell'anno nell'elettrizzante finale di Daytona. Il gioco prevede tutte le regole adottate dal circuito NASCAR, perfino la possibilità di fare sosta ai box e cambiare i pneumatici, di fare rifornimento di carburante e di riparare i bolidi. L'uscita delle versioni a 16 bit dovrebbe precedere di poco quella a 8 bit.
Siamo alle battute finali. Prevediamo che, a metà settembre, una volta alzato il sipario sullo European Computer Entertainment Show, altre case di software renderanno ufficiale l'acquisizione di altre licenze cinematografiche e la loro conversione in giochi per home computer. Forse non mancherà neanche qualche colpo di scena ma, visto che non conosciamo ancora né le modalità né i tempi tecnici, restiamo in ascolto.
La posta in gioco é alta ma, solo a fine anno, sapremo chi avrà vinto la gara a colpi di joystick.

Anna Vernocchi

THE SPY WHO LOVED ME

Quando si parla di James Bond e si parla di videogame, il nome giusto è Domark. Come resistere alla tentazione di proporre un'alternativa al già annunciato Sly Spy della Ocean?
Questa volta il film in questione è La spia che mi amava, e la promessa è — come al solito — di riportare sullo schermo tutta la frenesia e la tensione dello schermo cinematografico.
La storia, per chi non ricorda il soggetto del film, vede il nostro 007 fiancheggiato dalla stupenda Anya Amasova (agente russo in gonnella) mentre cerca di impedire il lancio di alcuni missili nucleari.
L'azione parte con tre sequenze mozzafiato di inseguimenti, rispettivamente in auto (la Lotus Esprit vi dice niente?) su fuoribordo e infine su sci a reazione.
Dopo queste scene rompicollo vi aspetta una bella lotta corpo a corpo con il caro vecchio Jaws (avete presente Squalo, il tizio alto dai denti d'acciaio? Beh, è lui!).
E infine la semplice missione per ritrovare la spia russa...
Promesso su tutti e tre i formati classici otto bit per settembre.

MURDER

Sembra che a settembre ci sarà un omicidio, e l'indiziato numero uno è la US Gold: Murder è infatti il titolo del loro annunciato capolavoro settembrino, ambientato all'interno di una vecchia magione edoardiana del 1900.
Lo scenario è in 3D isometrico, sulla falsariga dell'intramontabile Fairlight o dei suoi predecessori, i giochi Ultimate: nei panni di un investigatore in erba dovrete scoprire chi ha fatto fuori uno degli ospiti più prestigiosi del palazzo, l'arma del delitto e il movente, prima che Scotland Yard arrivi ad essi e si prenda tutta la gloria.
Il palazzo è piuttosto grande, con diversi piani e un vero dedalo di stanze oltre ad un giardino da esplorare.
Potrete esaminare gli oggetti per rilevarne le impronte digitali (ci sono ben 20 potenziali armi del delitto da esaminare!). Potrete inoltre interrogare gli ospiti del palazzo per scoprire i loro rapporti con gli altri ospiti, ed è qui che vengono fuori tanti di quei particolari da rendere ancora più difficile scoprire il vero colpevole: gelosie, litigi, affari segreti sono all'ordine del giorno.
Mentre gli ospiti possono fornire abbastanza poco come indizi, una fonte inesauribile di informazioni sono invece i camerieri e le cameriere, alcuni dei quali possono persino sviare le indagini spostando involontariamente (?) l'arma del delitto da un luogo all'altro dell'edificio.
Il gioco si svolge utilizzando delle icone che rappresentano le varie azioni possibili (rivela le impronte digitali, arresta il sospetto, etc.), e il tempo, visto come si svolgono i fatti mentre voi procedete con le indagini, dovrebbe costituire un fattore chiave.
La versione annunciata è quella disco per il C64.

LA SIMULAZIONE
DI CALCIO MANAGERIALE
PIU' ATTESA!

GIOCO A
PIU' LIVELLI!

CONTROLLATO
INTERAMENTE
DA ICONE!

SETTE COMPUTER
AVVERSARI!

OLTRE 200
GIOCATORI
INDIVIDUALI!

TATTICHE DI
SQUADRA!

ATTENDI LA
RIUNIONE DEL
CONSIGLIO!

COMPILA I MODULI
DI ALLENAMENTO!

AVRAI A CHE FARE
CON LA STAMPA!

CE LA FARAI?

MIDNIGHT RESISTANCE
DATA EAST
DAL COIN-OP DELLA DATA EAST DIRETTAMENTE SUL TUO COMPUTER.
Unisciti agli uomini del gruppo MIDNIGHT RESISTANCE nella loro crociata contro i terrificanti poteri del re Crimson e dei suoi seguaci, esseri tramutati in infide macchine omicide.
Combatti attraverso 9 difficili livelli confrontandoti con serpenti meccanicizzati, navi da combattimento, giganteschi carri armati corazzati e altro ancora.
Misura la tua abilita nel localizzare e raccogliere le armi usate dai tuoi predecessori. Quest'ultime contribuiranno alla buona riuscita della tua missione.
C64 Cass L.18.000
C64 Disco L.25.000
Amstrad Cass L.18.000
Amstrad Disco L.29.000
Amiga L.29.000
Atari ST L.39.000
Spectrum Cass L.18.000
ocean
LEADER

Anco, C64

Non voglio tediare tutti coloro che hanno seguito con ostinazione ogni e qualsiasi partita del mondiale con un lunghissimo trattato sul perché e sul per come l'Italia calcistica ha fallito il massimo traguardo, né alimentare le polemiche che vogliono l'Argentina di Maradona e Caniggia dotata di una panchina lunga dieci chilometri per sedersi, ma solo dirvi che, se volete sfogarvi, da oggi avete una possibilità in più.
Come? Non capite di cosa sto parlando, ma di Kick off 2, ovviamente (se no il titolo in cima alla pagina che ci sta a fare), il seguito di una delle peggiori conversioni Amiga-64, augurandoci che questa non sia ancora peggio. Tranquilli! Non è così (e del resto basta lanciare un'occhiata furtiva alla pagella per rendersene conto), Kick off 2 è molto diverso dal suo predecessore e mooolto più simile alla relativa versione Amiga, di cui magari non vi frega un accidente ma lo dico a puro titolo di cronaca.
Ahem! Dicevo, dopo circa un minuto di caricamento (dal nastro) vi verrà chiesto di scegliere tra partita singola, campionato, coppa o coppa del mondo (chi ha detto coppa del nonno?). Premetto subito che soltanto la partita singola (o amichevole) permette di cambiare le opzioni, mentre in tutte le altre potete solo scegliere le squadre e basta. Il motivo di questa mezza bufala, a quanto pare, sarebbe la presunta scarsità di memoria del 64 insufficiente persino per tenere in memoria contemporaneamente le coppe e il campionato (infatti una volta scelto dovete caricare ancora altri 2 minuti circa e se per caso cambiate idea dovete ricaricare da capo). Io dico: 64K saranno anche pochi, ma cosa ci vuole a tenere in memoria tutto, specialmente quando non esistono neanche le opzioni nelle tre sottosezioni incriminate? Misteri dei programmatori.
Comunque, se avete il buon senso di scegliere la partita singola potrete almeno variare un pochino il

gioco a vostro piacimento. Alcune opzioni non hanno bisogno di spiegazioni: durata della partita, supplementari, vento, tattica di attacco o difesa, livello di abilità separato per entrambe le squadre e numero giocatori. C'è, stranamente, anche la scelta del campo, che determina la velocità e il rimbalzo della palla, e la possibilità di dare o meno l'effetto al pallone.

Nel caso che abbiate scelto la modalità due giocatori, dovrete ancora decidere se giocare uno contro l'altro o in cooperativa (nel qual caso uno dovrà per forza controllare il portiere). E veniamo al gioco.

Kick off 2 presenta un'innovativo (beh, innovativo mica tanto: l'avete già visto nel primo Kick off) sistema di controllo di palla che si basa sul principio del cerchio di azione. In altre parole il pallone non è, come di solito accade in questi casi, incollato al vostro piede destro, ma dovete controllarlo passo passo per tenerlo a portata di piede. Tale sistema di controllo è piuttosto realistico e fa ben capire come sia difficile lasciarsi in dribbling senza perdere la palla.

Molto meno pratica è la distinzione tra tiro e passaggio. Se state per toccare la palla e premete il fuoco, arrestate il pallone e potete passarlo a un compagno in una qualsiasi direzione; in tutti gli altri casi (cioè quasi sempre) ottenete un tiro e la forza applicata è direttamente proporzionale alla distanza (ovviamente dovete avere il controllo di palla, perché se no un tiro da 100 metri finirebbe sulla luna). Se invece di premere il fuoco muovete repentinamente all'indietro si ottiene un pallonetto. Completano il panorama calcistico i tiri ad effetto (solo nelle quattro diezioni cardinali), calci d'angolo (con nove effetti e forza selezionabile), calci di rigore, punizioni e 24 arbitri diversi con differente predisposizione al cartellino rosso.

Signore e signori, eccovi un gioco di calcio più veloce della luce che proprio per questo non vi lascerà nemmeno un istante per pensare a quel che dovete fare. Peccato: a quanto pare i giochi ben difficilmente hanno la velocità giusta, e qui ce n'è a volte troppa e a volte troppo poca, a seconda del particolare giocatore che controllate; il portiere in particolare sembra spinto da un enorme jetpac, a giudicare da certi folli voli. Giocando in cooperazione quest'ultimo è purtroppo la scelta obbligatoria per un giocatore, mentre l'altro si occupa di tutti i giocatori "veri". Non mancano anche alcuni errorucci qua e là (omini che scompaiono, ecc.) e il moto della palla a volte non è molto convincente, ma per il resto è senz'altro un gioco convulso e abbastanza invogliante.

Ricordate il vecchio Kick off? Grafica da "computer sbattuto giù dal quinto piano", sonoro da suicidio collettivo, velocità da lumaca addormentata, decisamente un calcio devastante. Per fortuna con Kick off 2 cambia tutto: la velocità è frenetica e la grafica ha perso quell'aspetto blocchettoso proprio della prima versione, insomma KO2 è finalmente degno di essere considerato un gioco di calcio. Un successo, quindi? Calma! A dire il vero è tanto incasinato che difficilmente si riesce a fare sempre quello che si vuole: il passaggio, ad esempio, è molto arduo da ottenere (ci vuole una precisione dell'ordine del decimo di secondo, per giunta quando non c'è proprio tempo per concentrarsi) e questo limita molto il gioco tattico.

PRESENTAZIONE 65%
Pro: manualino in buon italiano. Contro: schermata di caricamento da pistola (carica) alla tempia, multiload inadeguato per la cassetta e mancanza di alcune opzioni (solo per disco).

GRAFICA 81%
Veloce, abbastanza dettagliata, con sprite volutamente piccoli.

SONORO 43%
Roba da abbassare il volume all'istante.

APPETIBILITA' 82%
Beh, è un calcio piuttosto frenetico.

LONGEVITA' 71%
Peccato che sia così difficile giocare tatticamente.

GLOBALE 80%
Farà sicuramente dimenticare il suo predecessore (e quindi anche Franco Baresi's WCKO). Ma ricordatevi che Emlyn Hughes IS è sempre il massimo.

SKI OR DIE

Electronic Arts, C64

64

Dopo essere diventati il miglior skateboardista in Skate or Die, avete deciso di intraprendere uno sport che offrisse un po' più di sfida a degli innati atleti come voi. Così, eccovi partiti per le Meraviglie Invernali di Rodney (che è il punk che gestiva lo skate-park) per provare a voi stessi di essere "il migliore" anche sugli sci...

Il gioco comincia presso quel pazzo di Rodney: ancora una volta ha il più strano negozio dei dintorni ed è qui dove voi potete scegliere di partecipare alle gare. Ce ne sono cinque in tutto, e si può partecipare a una alla volta o, quando sarete sicuri di essere in forma, tutte insieme come una sola grande gara con cinque punti per il primo classificato fino a un punto per il terzo. Possono partecipare fino a otto giocatori grazie ad un sistema di turni, anche se un'evento permette la partecipazione a due giocatori simultaneamente.

Una delle gare più divertenti è Snow Blast, un gioco sullo stile di Operation Wolf dove al posto di proiettili si usano palle di neve. La prospettiva è in prima persona e avete un cursore per mirare con le vostre palle di neve. Ci sono due fronti da proteggere, nord e sud (e anche uccelli di rovo, venti di guerra... NdMA): due differenti schermi, dei quali nessuno dei due scrolla. Potete cambiare schermo semplicemente pigiando la barra di spazio a seconda di dove si trovino la maggior parte dei nemici. I nemici in questione sono i tremendi Snotheads, che corrono a destra e a sinistra mentre vi tirano palle di neve. I colpi vi coprono di neve, che può essere tolta se colpite con una palla l'icona della vanga. Altre icone includono pinguini (punti extra), palle di neve (extra palle di neve, of course) e delle stelle (palle di neve illimitate per un certo periodo di tempo).

Dopo tutto ciò avrete certo voglia (di un bel bagno caldo) di farvi un giro sull'Innertube Thrash, una specie di versione artica di Toobin'. Uno o due giocatori possono scivolare giù per un pendio dentro delle camere d'aria. Destra/sinistra fa ruotare la camera d'aria e fuoco permette di accoltellare la camera d'aria del vostro avversario (se avete raccolto il coltello in precedenza). Questo fa sì che la camera sgonfiata rallenti, ma la potete riparare raccogliendo una pompa per bicicletta.

Ancora scroll verticale in Downhill Blitz. Uno sciatore deve farsi strada lungo una discesa non proprio facile. Ci sono diverse strade, spesso interrotte da buche che devono essere saltate. Potete fare anche dei "numeri", ma occhio alla velocità.

Quello che mi ha sorpreso di più di questo gioco non è il fatto ce è una compilation di giochini abbastanza stupidi, ma il fatto che Rob Hubbard sia venuto fuori con della musica priva di immaginazione, e questo dopo aver sentito le splendide musiche della versione per PC (il mio preferito è il pezzo del Downhill Blitz). Sono abbastanza indisposto dal fatto che ci siano così poche possibilità di giocare in due contemporaneamente — un evento su cinque non è una gran cosa e un bel doppio per cose tipo Snow Blast avrebbe significato un bel po' di divertimento. C'era anche lo spunto per delle gare ancora più pazze e fuori dal normale (l'Acro Aerials sarebbe stato meglio se avesse avuto più profondità). Invece, i pochi eventi sono risultati scarsucci. Che vi è successo, Epyx?

Ad ogni modo i "numeri" sono tutto in Acro Aerial, dove venite sparati giù per una rampa. Sulla rampa in questione dovrete smanettare il joy per avere velocità mentre una volta in aria potrete contorcervi a vostro piacimento facendo attenzione però al modo in cui toccherete terra. potete sbizzarrirvi anche nello Snowboard Half Pipe dove dovrete "sciare" nello schermo. Il lungo tracciato a forma di mezzo tubo ha un sacco di tronchi da evitare e stelle da raccogliere per ottenere punti. Potete ricevere punti extra anche se vi adoperate in acrobazie varie evitando capitomboli non proprio salutari e "saltando" oltre il bordo del tracciato per evoluzioni aeree.

Questo è più che deludente per un gioco Epyx (l'hanno programmato loro e doveva essere California Games II). La maggior parte delle gare sono semplici e stupide con della presentazione mediocre e poco senso dell'umorismo. E sfortunatamente c'è solo una gara dove si può partecipare in due (Innertube Thrash) — un'altro paio e sarebbe senz'altro stato più divertente e avrebbe aumentato il senso dio competizione fra giocatori. Così com'è, fornisce lo stesso un po' di varietà e qualità anche se è scarsa. Ad ogni modo, è proprio uno strano periodo per far uscire un gioco così invernale!

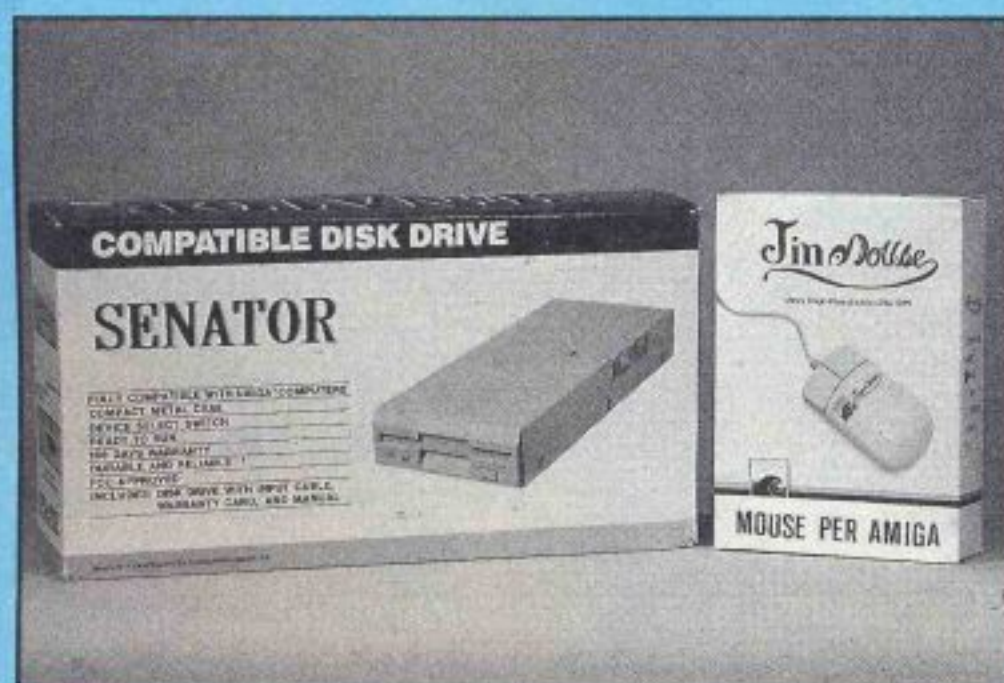
PRESENTAZIONE 65%
Istruzioni simpatiche, possibilità di giocare in otto ma solo una gara a due giocatori.

GRAFICA 64%
Buone variazioni ma spesso prive di immaginazione come il Downhill Blitz e l'Innertube Thrash. Vi aspettereste di più da un nonnale Epyx.

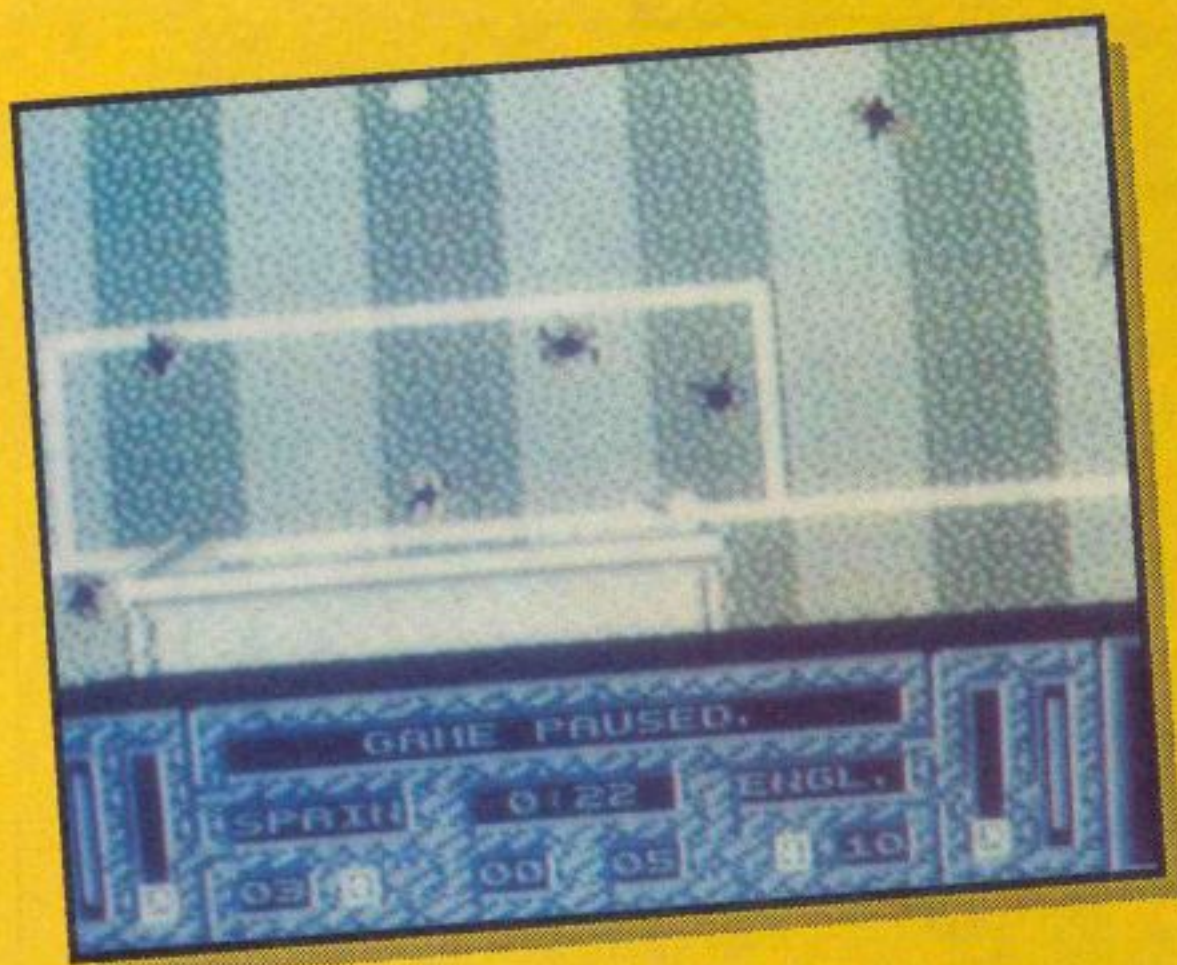
SONORO 72%
Rob Hubbard, ma con poco slancio.

APPETIBILITA' 70%
La possibilità di iniziare da dove si vuole sta a significare che ne avrete per un pezzo...

LONGEVITA' 57%
ma nessuno degli eventi è veramente di prima classe e altri sono veramente scarsini.

GLOBALE 61%
Un gioco deludente dai professionisti dei simulatori sportivi.

Ocean, C 64

Quando Serena sparò il suo rigore proprio fra le braccia di Olarticoechea imitando Donadoni che lo aveva preceduto in quella maledetta notte del 3 Luglio al San Paolo di Napoli svanirono improvvisamente in un istante tutti i più che realistici sogni di gloria di sessanta milioni di Italiani che accomunati dal colore azzurro avevano festeggiato per tre settimane intere le strepitose gesta di una grandissima squadra che guidata dalla magica coppia Baggio-Schillaci (e vero che sono juventino, ma credo che nessuno avrà comunque molto da obiettare su una simile affermazione alla luce dei fatti, ndMax) aveva entusiasmato il mondo intero. Fra le lacrime e con un indescrivibile amaro in bocca terminava così ingiustamente la nostra avventura mondiale che era stata precedentemente protagonista anche fra le nostre pagine con le innumerevoli simulazioni dedicategli, finiti quindi i mondiali non sembrano essere invece ancora terminata la strenna di giochi calcistici in un'annata mai così prolifica. Sembrava strano che l'Ocean non avesse ancora proposto il suo cavallo di battaglia e infatti eccolo comparire anche se sembra non voler avere niente a che spartire con Italia '90 (i soliti inglesi...). Il gioco è infatti organizzato in un torneo molto simile alla manifestazione iridata che però non ha come premio la Coppa del Mondo, ma bensì una certa irriverente Adidas Cup

Mi chiedo dove andremo a finire di questo passo! Ho chiesto un paio di Adidas Stan Smith numero 44 e mi hanno dato invece una scatola verde con dentro un dischetto nero da 5 pollici e un quarto, accidenti!

che per quanto mi riguarda la collocherei in un piano inferiore anche rispetto alla Coppa del Nonno! Ad ogni modo ci sono 24 squadre partecipanti fra le quali scegliere la vostra compagine, o due se partecipa anche un amico; fatto questo verranno sorteggiati i sei gironi composti di quattro squadre ciascuna, al termine della prima fase si qualificano le prime di ogni girone e le due migliori seconde che accederanno ai quarti, di lì eliminazione diretta fino alla finalissima. Il computer si occupa di giocare autonomamente tutti gli incontri che non vi vedono protagonisti comunicandovi il solo risultato e chiamandovi tempestivamente in causa per le vostre prestazioni. Prima di scendere in campo potete comunque scegliere il modulo tattico adottato dalla vostra squadra (4-3-3,5-3-2,3-4-3...) o rivedere le classifiche, e quindi eccovi sul terreno di gioco pronti a dare vita ad un grande spettacolo (si spera almeno qui perché durante i mondiali le partite esaltanti non è che siano sprecate...). Quando l'arbitro fischia l'inizio inizia il gioco, quando l'arbitro fischia nuovamente il gioco viene interrotto per concedere falli laterali, calci di punizioni, rigori o la fine di un tempo, se l'arbitro estrae un cartellino giallo il giocatore è ammonito, cartellino rosso ed è espulso... insomma proprio come accaduto vergognosamente ai mondiali il protagonista assoluto sarà anche qui l'arbitro che comunque almeno in questa simulazione non si può incolpare di parzialità (anche se il computer potrebbe far valere certi appoggi...) dopo ogni svista clamorosa. Per colpire la palla come ormai utilizzato molto frequentemente si preme il pulsante e il tempo della pressione è proporzionale alla forza del tiro, per i rigori invece la pressione corrisponde ad un tiro più o meno angolato. Qualora sussista ancora un risultato di parità al termine dei tempi regolamentari si ricorrerà ai supplementari e quindi, anche se il manuale non ne parla e non mi è mai capitato, presumo che si potrebbe finire anche ai rigori, ma non è una soluzione che mi sento di prendere in considerazione essendo ancora troppo recente nella memoria quell'indelebile cocente delusione beffarda per una sconfitta che faticheremo tutti a digerire (meno male che ci sei tu qui a risollevarci, eh Max? NdMA)...

PRESENTAZIONE 90%
Molto ben impostato con parecchie opzioni tutte ottimamente presentate.

GRAFICA 81%
Eccellente per quanto riguarda le parti statiche, meno convincente la sezione di gioco.

SONORO 86%
Buone tutte le musichette e effetti sonori durante la partite adeguati.

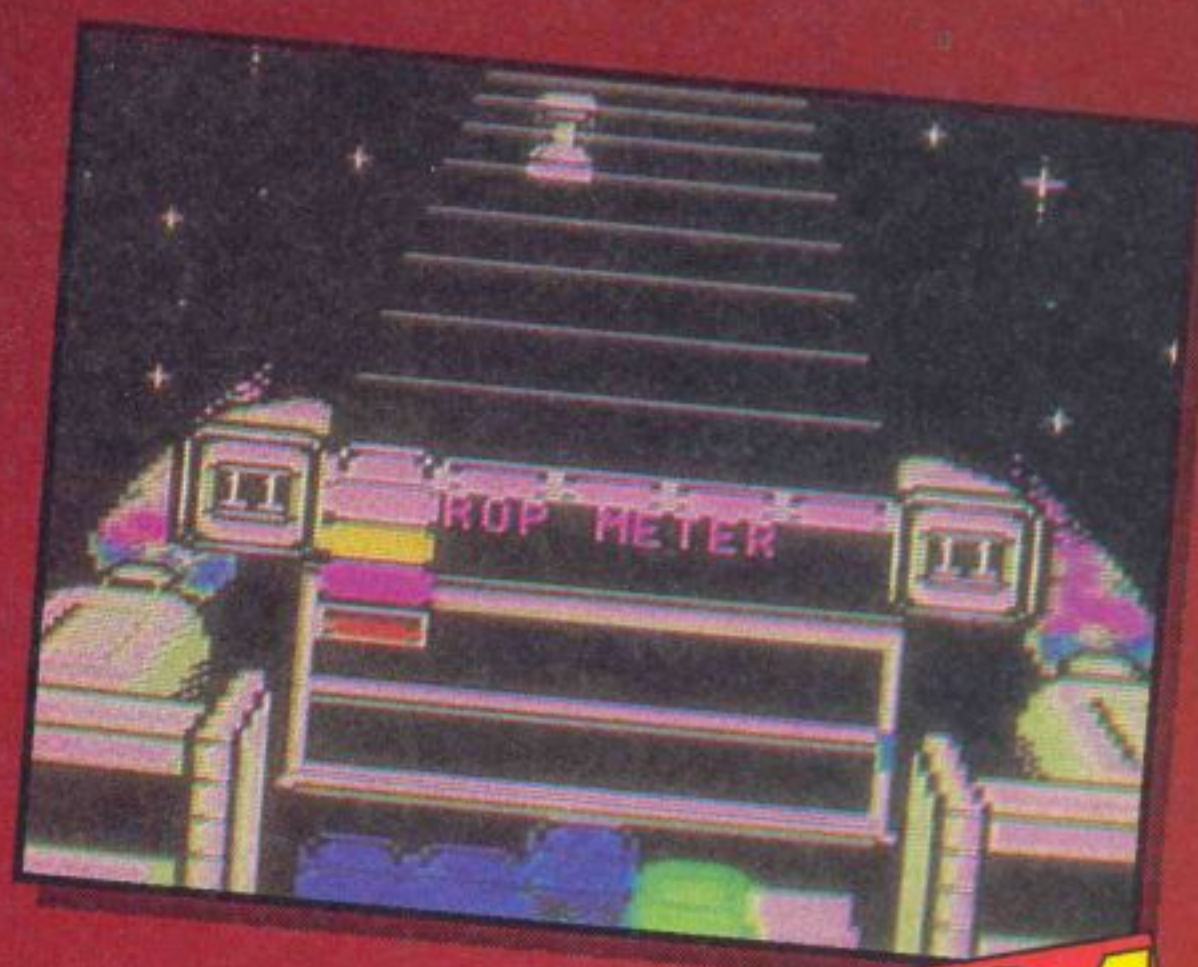
APPETIBILITA' 80%
Non si può certo dire che ci sia scarsità di simulazioni calcistiche in giro, in ogni caso è sempre un argomento che "tira".

LONGEVITA' 68%
Arrivati al dunque la fase di gioco vero e proprio finisce per lasciare inevitabilmente un po' d'amaro in bocca.

GLOBALE 79%
Se adesso quelli che fanno la media matematica di ogni voce mi dicono che dovrebbe essere molto più alta mi arrabbio! Un gioco lo si deve giudicare nella sua completezza che può essere solo riassunta nei voti parziali e non identificabile con essi. Adidas è molto ben presentato, dà sfoggio di una buona grafica (ottima direi per quanto riguarda le schermate intermedie), di un buon sonoro e come tutte le simulazioni calcistiche di un'alta appetibilità (essendo lo sport più popolare fra tutti), però nel giudizio globale non si può non tenere conto che alla fine le partite risultano piuttosto monotone e non particolarmente esaltanti.

Recentemente ho avuto modo di provare numerosissimi giochi calcistici e non credo che ce ne sia stato uno in grado di competere con quelli che sono i due capolavori indiscussi e cioè Hemlyn Hughes e Microprose Soccer (a cui aggiungerei di diritto anche il mitico ed indimenticato calcio Commodore). Alla fine se proprio devo dare un giudizio credo che il migliore si possa considerare quello della U.S.Gold, ma è un vero peccato perché fino ad un certo punto ho veramente creduto che Adidas Championship Football potesse rivelarsi la carta vincente. Questa convinzione è andata determinandosi durante ogni caricamento che precede la partita vera e propria, ogni aspetto in queste fasi era infatti incredibilmente curato e di notevole impatto visivo, purtroppo però non appena l'arbitro ha fischiato l'inizio della partita il castello di carta è crollato. Con questo non voglio dire che sia un programma da evitare a tutti costi e solo che credo sarebbero bastati pochi accorgimenti aggiuntivi per farne un grandissimo gioco caldo; non so se questo sia dovuto alla fretta di metterlo al più presto in vendita sfruttando ancora l'effetto mondiale, in ogni caso è comunque un vero peccato.

Sono gli anni 90, ed è tempo di Klax! Alla ricerca dell'incastro perduto, dovrete spremervi le cervella per combinare i blocchi colorati (i Lego, con cui MA gioca ancora). Ma procediamo con ordine: nella confezione trovate un disco. Non vi tedierò con le solite battute sceme stile Auletta (si vede che ce l'ho con lui, eh?) secondo cui il disco andrebbe infilato nel lettore di CD o nel tostapane, me si può giocare con il video spento? Non c'è sugo, non tutti hanno le percezioni extrasensoriali, quindi dopo aver disinfettato il video con un po' di DDT (disinfettato o disinfestato?) siamo pronti per il grande gioco. Un guanto bianco ci indica tre scelte possibili riguardo al livello iniziale, e una volta deciso premiamo il pulsante di fuoco (ed ecco i candidati per la sezione "miglior film": il pulsante di fuoco, la porta joystick e la tastiera. Rullo di tambu-

KLAX

Tengen / Domark, C 64

conoscete tutti la "sequenza di non ritorno": 1) Accendere 64 e 1541. 2) Lanciare disco nel 1541. 3) Continuare finché non entra. 4) Scrivere LOAD "*",8,1 e, se serve, RUN. 5) Giocare finché regge il gioistic. Al termine del caricamento vedrete lo schermo nero. Perche? Perché da quei furbi che siete non vi siete nemmeno accorti che nella sequenza sopra manca il punto 1 e 1/2: accendere anche il video (e meno male che non hai usato le solite battute... NdMA). Appena lo accenderete, sarete gratificati da una magnifica schermata da pugno nell'okkio. Ma come ri... Il vincitore è... Il pulsante di fuoco! Un bell'applauso... Complimenti, signor pulsante di fuoco! NdMA). Ebbene, il gioco inizia: l'occhio destro nota a destra del video il disegno di un albero, e altrettanto fa il sinistro (a sinistra, ovviamente). E il gioco dov'e? Peccato, non abbiamo un'occhio centrale per vederlo, perché sta proprio in mezzo al video: un ciclope giocherebbe benissimo (con un joy king-size, anzi cyclops-size), e avrebbe pure il vantaggio di non essere distratto dai disegni ai lati, che hanno funzione puramente decorativa. Rimediamo con qualche ora di meditazione intensiva: adesso vediamo perfettamente storto. In mezzo al video c'è una specie di cascata, da dove provengono i pezzi, e più sotto il nostro raccoglitore. Il gioco è presto descritto: i Lego piovono giù, e voi dovete muovere il raccoglitore in modo da portarvi esattamente sotto i pezzi.

A parte i limiti di immagine che vengono dall'essere una variante del grande Tetris, Klax è un gioco valido. Una partita non vi basta mai: dovete continuare a giocare finché ce la fate, ed è proprio così che dev'essere un gioco. Ma naturalmente Klax ha le sue magagne, e inizierei proprio dalla grafica. Gli sprite dei mattoncini hanno un sapore vecchio bacucco che non finisce più, e inoltre crea confusione vedere i mattoncini sulla griglia come se fossero angolati: dà l'impressione che ce ne sia uno in più, e quindi bisogna giocare non poco solo per abituarsi a questo. Per il resto, è un gioco che vi raccomanderei: forse è un po' banale, ma vi farà proprio arrabbiare e continuerete a giocarlo almeno per un po'.

TEST

stanti cadranno giù, un po' come capita in Tetris. E chiaro, quindi, che conviene cercar di tenere la griglia il più possibile sgombra, specialmente perché dopo un po' di tempo che si è sempre allo stesso livello i mattoncini piovono giù a rotta di collo, con il chiaro intento di farvi perdere del tutto la testa. L'unica maniera di reagire è realizzare combinazioni a ritmo folle, sempre tenendo conto che ogni livello ha una condizione per il suo superamento: in certuni dovete lasciar passare x mattoncini, in altri dovrete realizzare y combinazioni, e via dicendo.

Così facendo riuscite ad accalappiarli, e potete tenerne fino a cinque. I pezzi sono distinti dal colore, e lo scopo di tutto il gioco è formare i Klax, vale a dire linee orizzontali, verticali o diagonali di tre o più mattoncini dello stesso colore. Sotto al raccoglitore trovate una griglia di 5 X 5 posizioni, ognuna delle quali può ospitare un mattoncino. Tre in fila fanno un Klax, ma potete anche ottenere Klax di quattro o cinque mattoncini usando uno stratagemma che vi lascio indovinare. La combinazione più preziosa è una grande "X", difficilissima da realizzare, che vi fornisce un bel po' di punti e altri bonus. Naturalmente ci sono anche le penalità: voi DOVETE raccogliere i mattoncini che cadono. Lasciandone cadere tre, quattro o cinque (a seconda del livello iniziale) perderete una vita, e perse tre vite guadagnerete un bel "GAME OVER". Perderete mattoncini anche cercando di prenderli con il raccoglitore già pieno (cinque mattoncini già catturati). Una volta formato un Klax o un'altra combinazione, i relativi mattoncini si dissolveranno e quelli sopra-

Lasciate perdere le considerazioni del tipo: ma è un'infame scopiazzatura di Tetris (peraltro abbastanza ingiustificate)! Quando comincerete a giocare un pochino seriamente (cioè almeno dal sesto livello) dubito che troverete il tempo per pensarlo ancora. E sapete perché? Perché Klax sembra fatto apposta per farvi arrabbiare: ogni volta che siete vicini al completamento di uno schema il computer alza il ritmo per indurvi all'errore. Se poi finite ugualmente il quadro, rimanete con la spiacevole sensazione di essere passati per il rotto della cuffia. Questa frustrante situazione vi terrà attaccati sicuramente per un bel po'.

PRESENTAZIONE 60%

La solita bislacca scatola Domark con istruzioni in italiano e il disco. Caricamento unico ma non velocissimo.

GRAFICA 62%

Abbastanza essenziale e dall'aria un po' antiquata.

SONORO 64%

Musichette simpatiche ma brevi, effetti sonori decenti.

APPETIBILITA' 77%

Occorre abituarsi un po' alla prospettiva, ma avrete voglia di continuare.

LONGEVITA' 80%

Non lo liquiderete tanto in fretta. D'altra parte i livelli sono 99.

GLOBALE 79%

Una conversione non malvagia di un gioco che riesce a trascinare.

POWERBOAT USA

64

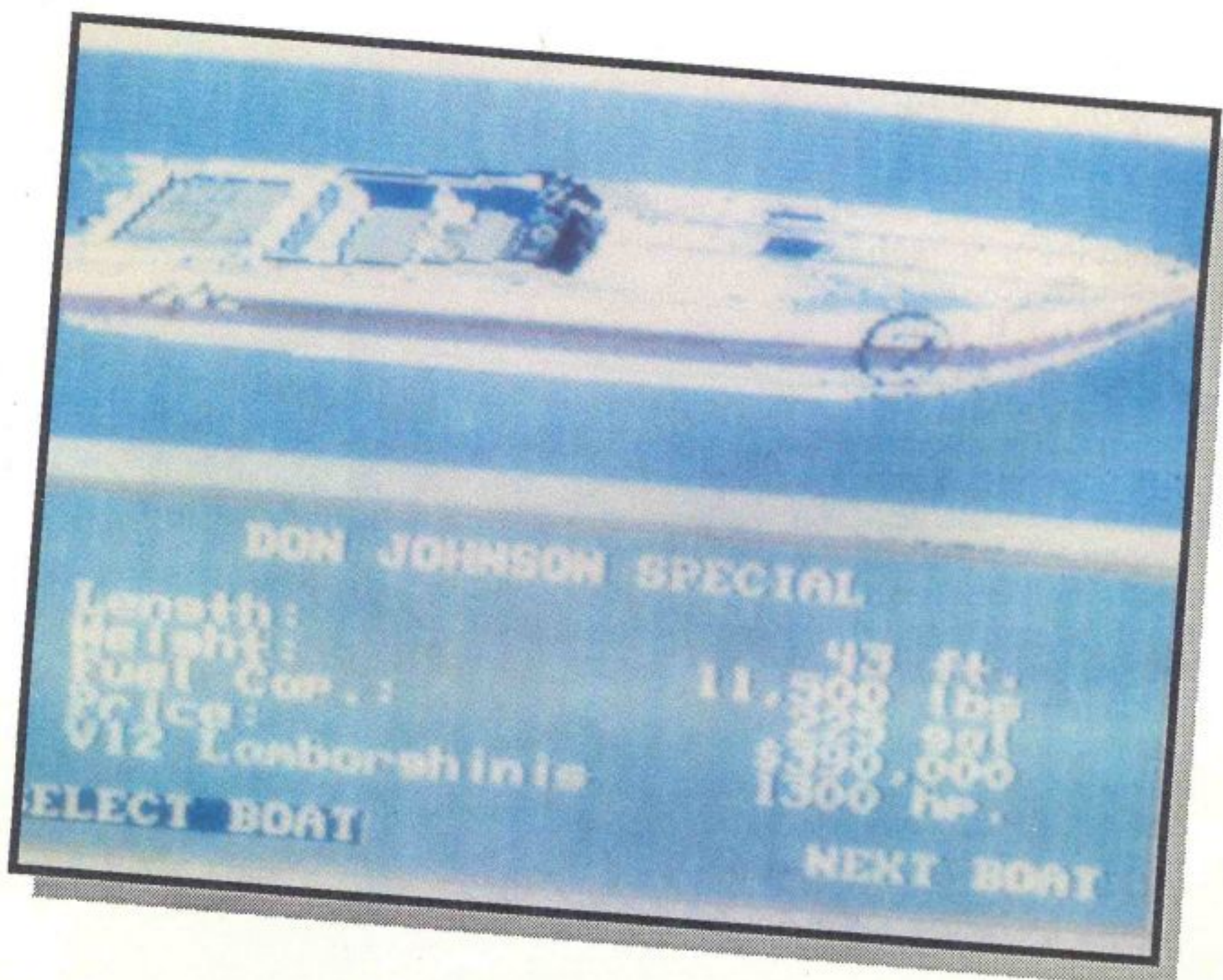
Accolade, C 64.

Torna l'Accolade con un nuovo simulatore sportivo che segue le orme dei vari Test Drive, Grand Prix Circuit e del più recente The Cycles con ...lo vedrete più tardi... successo. Per chi non lo sapesse, infatti, la suddetta casa si è dannata pur di offrire al pubblico dei giochi di sfide motoristiche a base di carriole superpotenti e, apparentemente soddisfatta è passata alle moto da corsa. Ora, a quanto pare, tocca ai motoscafi offshore (e sempre di motori si tratta, tanto per cambiare).

Storia: siete il solito ricchissimo figlio di papà che ha deciso di diventare campione di offshore e che, manco a dirlo, non solo non sa nuotare, ma una volta è andato a fondo anche col salvagente (gonfio, gonfio, non vi preoccupate). Vista una simile predisposizione marina tutto farebbe pensare al peggio, ma voi lo sapete, l'ambizione umana non ha limiti.

Ci sono quattro tipi di motoscafi: il Don Johnson Special, il Cougar Cat, Il Warlock Catamaran e il Top Gun. Il primo appartiene, ovviamente, al divetto di Miami Vice ed è un monocarena motorizzato Lamborghini. Anche il Cougar ha il Lamborghini, ma è a doppio scafo, come pure il leggerissimo Warlock. La bestia è invece il Top Gun, un monocarena che strabatte tutti in potenza (ma non in consumi, eh! eh!).

La scelta naturalmente non deve ricadere subito sul Top Gun, ma bisogna prima conoscere bene come reagiscono i due tipi di offshore. I monoscafo hanno una grande potenzialità per le acque agitate e le velocità non elevatissime; i catamarani, invece, prediligono le alte velocità e le acque piatte.

Oltre ai quattro motoscafi vi sono sei percorsi (di cui ben quattro a Miami, cominciate a capire cosa

Nelle intenzioni è una simulazione, ma che cosa simulerebbe, di grazia? I quattro scafi sembrano tutti uguali: la velocità massima è la stessa, i motori hanno lo stesso "punto di fusione" e l'unica sistema per giocare mi è sembrato tenersi al massimo del verde durante la gara sfruttando il fuorigiri nei sorpassi. Il trimmer per regolare la planata, poi, mi è sembrata una bella bufala: va fuori posto che è una bellezza, ma si limita a stabilizzare il barcone senza migliorare le prestazioni, alla faccia di ciò che dice il manuale. Quest'ultimo è ridottino, ma per fortuna lo sono anche i caricamenti. I motoscafi avversari sono assai ridicoli: con quel bel getto d'acqua sembrano fontane naviganti. Per rincarare la dose, è il primo gioco di corsa Accolade che ha lo stesso pannello per tutti i mezzi. Appena passabile.

Non mi ha convinto più di tanto. Sembra proprio che la migliore strategia di gara sia indovinare la quantità giusta di benzina necessaria per la gara. Scherzi a parte, oltre che guidare a velocità di crociera cercando di evitare con un po' di fortuna i motoscafi avversari e aggiustando di quando in quando l'inclinazione della barca mi sembra che si possa fare ben poco altro. D'accordo, è possibile anche cimentarsi in qualche tirata al limite per tentare qualche sorpasso ma il surriscaldamento è sempre dietro l'angolo. So io cosa ci sarebbe voluto, tanto per cominciare, per tirare su il livello del gioco: dei percorsi difficili con delle curve che non si possono prendere tutte a manetta. Così, invece, è un po' troppo monotono. Spiacente, non è Grand Prix Circuit, proprio no. Per giunta con quella grafica approssimativa.

c'entra Don Johnson?) diversi su cui dovete compiere un giro completo (e non una sessantina come nella F1) senza farvi colare a picco prima da qualche scemotto motorizzato o dalla pistola dello starter.

Prima di gareggiare dovete però rifornire il motoscafo di carburante e qualificarvi su un percorso a dir poco cretino, con due rettilinei inframmezzati da una curva, in 50 secondi. Prima della corsa potete anche rifornirvi di pezzi di ricambio per la gara (eliche o scarichi) a scanso di impreviste rotture.

Ed ora via! Allo start avviate il motore e scattate in coda (era troppo bello, vero?). All'inseguimento a tutto regime e il motore si rompe già dopo una decina di secondi costringendovi a perdere un minuto di riparazioni. Morale: non era meglio non sforzarlo troppo?

Nuova partenza: arrivate in breve tempo alle acque mosse e cercate di aggiustare l'inclinazione della barca con la leva del trim con scarsi risultati. Morale: lasciatela pure stare.

All'improvviso sbuca fuori da una curva un motoscafo lentissimo e manco a farlo apposta lo incocciate dentro e andate a picco. Altra morale: perché avete cominciato a giocare?

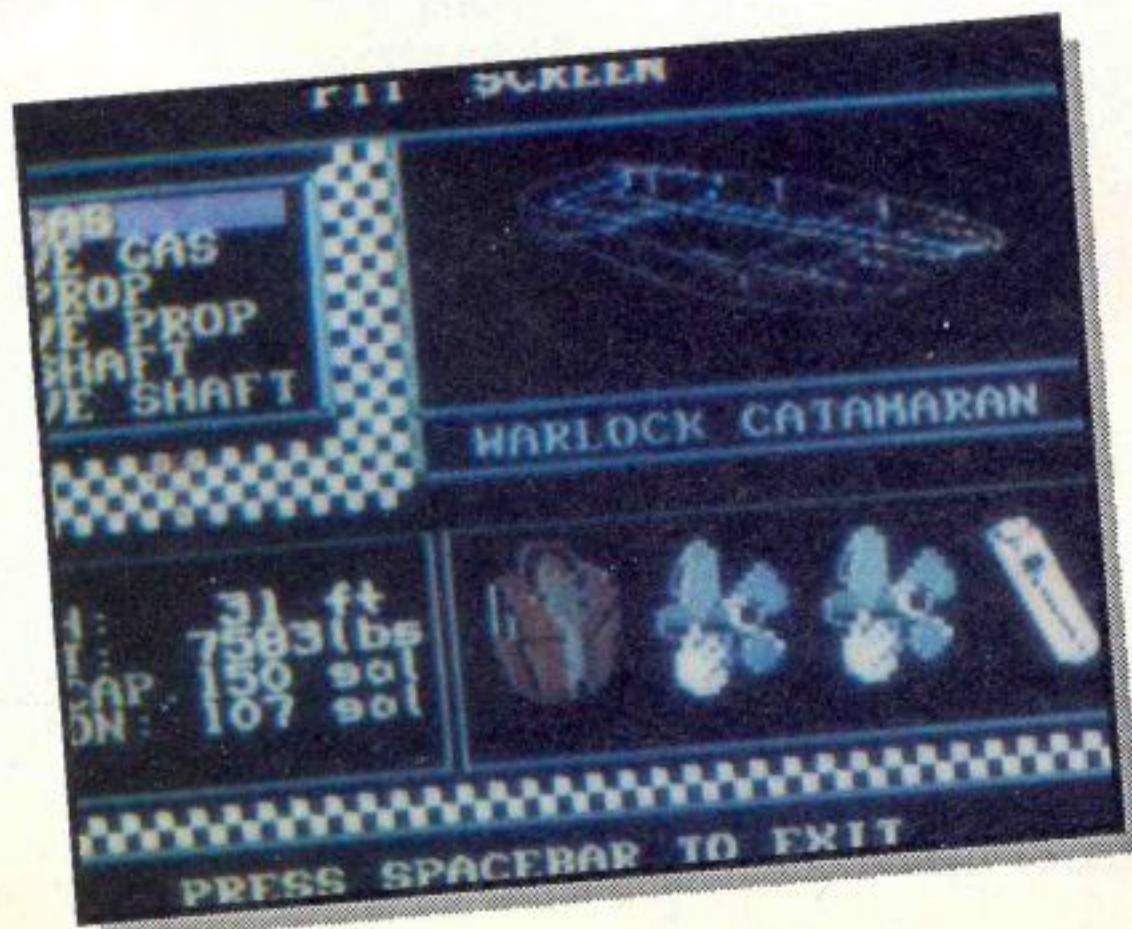
PRESENTAZIONE 77%
Istruzioni abbastanza esaurienti anche per il neofita. Multiload veloce e musica d'apertura oriecchiabilmente ritmica in puro stile Accolade.

GRAFICA 65%
La pista è fin troppo elementare. Scarsa precisione nella posizione degli sprite avversari (ovvero, ci andate a sbattere contro anche quando non volete).

SONORO 73%
Vroom, Vroom, Sciaf, Sciaf.

APPETIBILITA' 74%
All'inizio vi vien voglia di mettere alla prova per l'ennesima volta le vostre capacità motoristiche.

LONGEVITA' 57%
Vi accorgerete che non c'è molto da fare oltre che sperare che gli altri non vi vengano addosso.

GLOBALE 69%
Una variazione motoristica un po' monotona. Provaci ancora Accolade.

ZZAP! TEST

Secret of the Silver Blades

64

SSI , C 64 disco L. 59.000

Molto tempo è passato da quando i liberatori di Phlan hanno definitivamente sconfitto (o almeno così pare) il "fiammeggiante" Tyranthraxus nel suo covo a Myth Drannor. Come al solito i sei eroi si stavano facendo una bella passeggiatina dopo pranzo (beh, almeno penso: avranno il diritto anche loro a svagarsi qualche volta!) quando a un certo punto una strana forza li risucchia via verso l'alto lasciando a terra tutti i vestiti e l'equipaggiamento. Sbalorditi (e denudati), osservano il terreno farsi sempre più lontano e scorgono in lontananza una strana valle imprigionata nel ghiaccio con un castello che spunta nel mezzo anch'esso imprigionato a metà. Tutto quanto diventa nebuloso, e i sei compagni perdono conoscenza.

Al loro risveglio, vengono a scoprire che per mezzo dell'incantesimo "wish" (desiderio) sono stati chiamati in una piccola città mineraria di nome New Verdigris per risolvere un grosso problema. Forniti di nuove armi e di un po' di soldi, i compagni vengono informati: dalle miniere sottostanti alla città sono comnciati ad uscire strane creature malvage che hanno reso insicura la zona attorno alla città e impossibile l'estrazione del minerale per i minatori che lavoravano sul posto. Partendo con solo un paio di indizi dovrete dipanare un mistero che poi tanto misterioso non è: il male sta per scatenarsi, e voi lo dovete impedire.

Ben presto infatti incontrerete Derf, chierico di Tyr, che vi racconterà l'intera faccenda: tanto tempo fa vivevano due fratelli, Oswulf il paladino e Eldamar il mago. Entrambi erano forti e giusti e servivano Tyr, dio della giustizia. Eldamar invecchiando però, cominciò ad essere ossessionato dall'idea di invecchiare e lentamente abbandonò il culto di Tyr per rifugiarsi nella sua magia, cercando il modo di diventare lich, una forma di non-morto molto potente capace di tirare incantesimi e così via. Lentamente si chiuse in sé stesso e si rifugiò in un castello chiamato il Castello dei Gemelli (quello imprigionato nel ghiaccio). Oswulf scoprì i suoi piani e tentò di fermarlo ma il fratello era sordo ai suoi richiami e non gli diede ascolto.

Sapendo il male che un lich avrebbe potuto causare, Oswulf formò un gruppo di dodici eroi chiamati Lame d'Argento. Quando Oswulf ritornò con i guerrieri, Eldamar era già diventato un lich e si faceva chiamare Dreadlord. Egli chiamò delle forze malvage intorno a sé per proteggerlo e la battaglia che risultò distrusse gran parte della città. Eldamar fu costretto a ritirarsi nel castello e Oswulf, piuttosto che ucciderlo, decise di far congelare la valle intorno al

SOTSB (sigla orrenda), per quanto limitato, è uno dei migliori RPG che io abbia mai visto. Il funzionamento è alquanto lineare e il suo punto di forza è il combattimento che avviene spessissimo come negli altri prodotti di questa serie. Il dipanarsi della trama è molto ben congegniato e i programmatori si sono dati il loro bel daffare per evitare punti morti spezzando lo scopo principale in tanti obbiettivi minori che tengono costantemente occupato il giocatore. Non so se sia corto e facile come Champions of Krynn o lungo e moderatamente impegnativo come POR, so solo che è dannatamente divertente e ci giocherò per un bel po'.

Proprio quello che desideravo! Botte da orbi, nel vero senso della parola! In questo nuovo, entusiasmante capitolo della saga del Forgotten Realms c'è veramente di che divertirsi. Ci sono infatti nuovi e divertenti incantesimi tutti da scoprire (da scoprire perché il manuale dice poco o niente su essi, sono stato costretto a guardare sul Player Handbook della seconda edizione per vederne gli effetti precisi) anche se quelli di livello alto sono pochi. Per una strana ragione poi si sono "dimenticati" degli incantesimi del settimo livello di chierico (forse per "tenere qualcosa da parte" per un eventuale seguito che molto probabilmente sarà l'ultimo capitolo) con cosucce tipo "holy word" e via dicendo. Per gli aficionados dell'armamento-fino-ai-denti, basta dire che dopo una mezzoretta di gioco si può avere un'arsenale spaventoso di plate mail, banded mail, long sword, mace seguiti da un più e da un due senza contare i vari bracciali e anelli magici sparsi a ogni piè sospinto da utilizzare contro una masnada di nuove creature come golem, idra e così via. La trama è molto bella e la grafica è un netto miglioramento rispetto ai precedenti titoli: un passo da gigante se si conta che in fondo questo è un RPG.

maniero. Mentre i maghi e i chierici lanciavano l'incantesimo che avrebbe surgelato il Dreadlord, le truppe malvagie attaccarono e Oswulf morì proteggendoli.

I sei eroi avranno quindi la possibilità di entrare a far parte del gruppo delle Lame d'Argento per proteggere di nuovo New Verdigris e sconfiggere definitivamente Eldamar. Ma attenzione, non è rimasto poi tanto tempo: i maghi del Circolo Nero stanno sciogliendo il ghiaccio con l'aiuto delle creature del piano elementale del fuoco e presto il temuto Dreadlord potrà andare a passo per i Forgotten Realms.

Un grande aiuto vi verrà fornito dal Pozzo della Conoscenza che si trova nelle rovine della città: pagando con delle gemme il pozzo fornisce utili informazioni, inoltre la zona del pozzo è circondata da una serie di teletrasportatori che vi portano

in qui e in là per le Dragonspine, sempre che troviate il portale corrispondente (i portali sono a coppie e dovete conoscere l'ubicazione di tutti e due per poterli usare).

Visto che in giro per le miniere ci sono mostriciattoli abbastanza tozzi, i programmatori hanno deciso di porre il limite masimo di livelli abbastanza in alto: tutti possono arrivare al quindicesimo tranne i ladri che arrivano al diciottesimo. Sono stati inseriti nuovi incantesimi di sesto e settimo livello come harm, heal, flesh to stone, disintegrate, death spell e così via. Insomma, non sarà certo facile ma più di un mostriciattolo si troverà gambe all'aria prima che il party tiri le cuoia!

PRESENTAZIONE 42%

Istruzioni un po' carenti dal lato degli incantesimi ma nel complesso buone.

GRAFICA 47%

Nettamente migliorata, con sprites superbi (umber hulk ad esempio) e immagini statiche molto buone.

SONORO 50%

La colonna sonora iniziale è eseguita molto bene (beh, benino, và) e gli effetti sono abbastanza spartani.

APPETIBILITA' 54%

Se vi piacciono queste cose, SOTSB all'inizio vi affascinerà...

LONGEVITÀ 89%

E se non vi piaccikono, con il tempo imparerete ad aprezzarli. Inoltre, se lo trovate troppo facile, potrete cambiare persino il livello di difficoltà.

GLOBALE 89%

Uno dei migliori prodotti SSI.

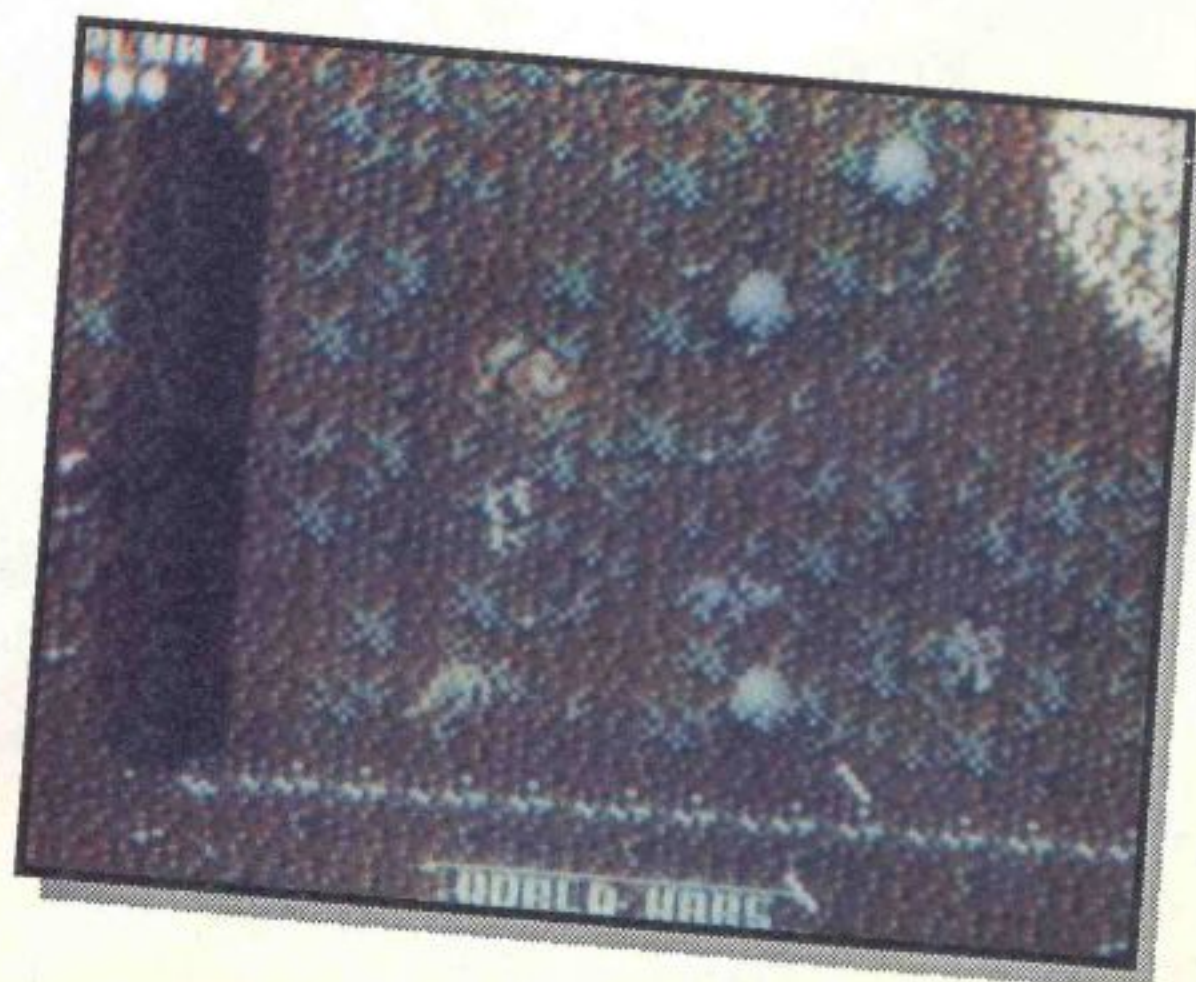
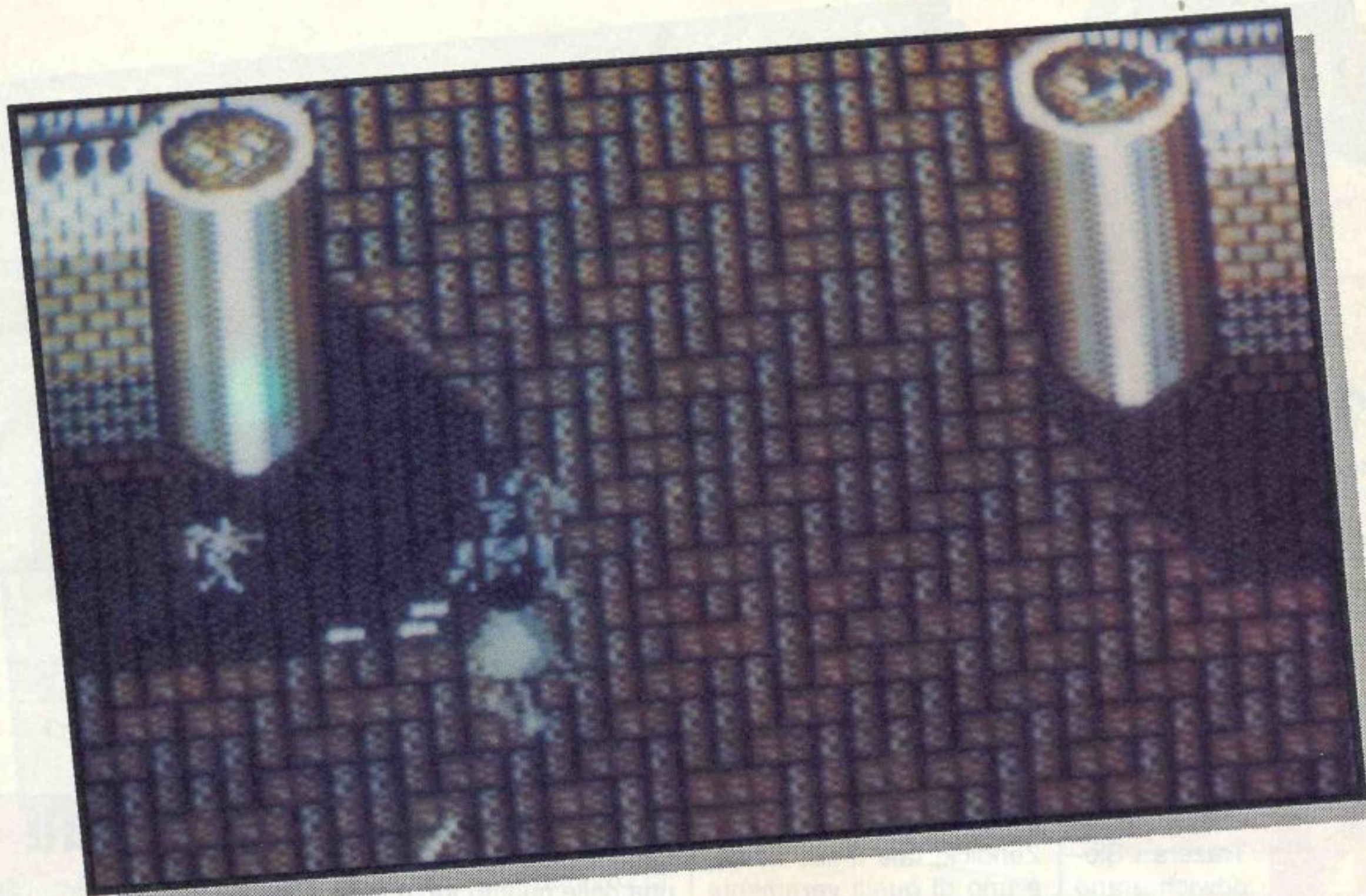
Electrocoin, C64 disco.

Stupendo! Finalmente una casa di produzione ha pubblicato uno dei giochi dei nostri lettori (poteva anche sceglierne uno migliore però), noi di Zzap! manteniamo sempre le nostre promesse. Come? NON E' un gioco dei nostri lettori ma una conversione ufficiale da coin op? Adesso che mi ci fai pensare... è vero, un nostro lettore lo avrebbe sicuramente realizzato molto meglio.

Un gruppo di bravacci terrestri ha appena fatto irruzione nella fortezza di Gylend per scoprire la fonte del suo potere e distruggerlo.

Marcolino Gylend, che non aveva fatto male a nessuno, si trova così costretto a difendersi nel modo meno cruento possibile, lanciando i componenti del commando in diversi periodi storici per neutralizzarli. Essendo buono fino al midollo lascia addirittura liberi due teppisti, Gianluigi Yohan e Luca Ben, di ritrovare i loro amici e di ritornare all'attacco. Naturalmente voi controllate i due scapestrati, impegnati in un massacro premeditato di centinaia di innocenti creature, dei vostri stessi fratelli di sangue terrestri, attraverso sei epoche storiche che vanno dal Giappone medievale, al futuro, al passato remoto (fino al passato prossimo e all'imperfetto NdSalvi) alla ricerca dei vostri Brothers in Arms. Lo stile è alla Commando, con il vostro omino che avanza in scrolling ora verticale, ora orizzontale ma sempre sparando come un forsennato.

E i mezzi per questo non mancano, si va dai laser ai lanciamissili ai colpi tripli, tutti in diverse configurazioni di potenza sparsi per il terreno insieme a bonus di energia e velocità.

Molti di voi pregustano già orge di ultraviolenza

E' davvero incredibile: non solo la conversione di questo Time Soldier è a livello di SEUCK, a parte qualche caratteristica come il potenziamento delle armi, ma graficamente è inferiore a molti giochi arrivati in redazione negli anni precedenti. Sprites bruttini si trascinano su fondali mal disegnati con patetici tentativi di prospettive, andandosi ad incastrare contro rami di palme che teoricamente dovrebbero stare a diversi metri di altezza. Nei livelli seguenti cambiano fondali e nemici (altrettanto brutti) ma resta lo squallore e la monotonia di fondo del gioco. Non ho mai visto la versione da bar ma se assomigliava anche lontanamente a questo...

digitale con Gianluigi e Luca intenti a devastare innocenti cavernicoli a colpi Bazooka ma vi devo purtroppo deludere.
I cavernicoli tanto innocenti non sono, in quanto misteriosamente entrati in possesso di laser, ma soprattutto seguono schemi di movimenti e fuoco terribilmente noiosi e preordinati, la maggiorparte sono addirittura fissi. Una volta distrutto il mostro di fine livello vi aspetta l'epoca successiva in cui evidentemente ritroviamo i discendenti dei precedenti cavernicoli, tutto quello che cambia è infatti il fondale e gli sprites, gli schemi dei nemici sono praticamente identici. Riuscirete ad arrivare al duello finale con Marcolino Gylend senza morire... di noia?

PRESENTAZIONE 42%
Confezione ridotta ai minimi termini. L'unica nota positiva è il bug che ha colto il dischetto dopo il secondo caricamento.

GRAFICA 47%
Prendete un SEUCK e andate a spiegare a quelli della Electrocoin come si disegna...

SONORO 50%
Motivetto standard ed effetti sotto la media, mediocre come il gioco stesso.

APPETIBILITA' 54%
Potrebbe tentare qualche appassionato del coin op, ma dovrebbe essere cieco e sordo.

LONGEVITÀ 45%
Penso che una partita dovrebbe essere sufficiente a tutti...

GLOBALE 48%
Meritava una pubblicazione da budget.

BLOODWICH

Image Works, C 64 disco

Nella città di Trazere i Bloodwich erano considerati quasi delle deità. Erano loro a vigilare sull'incolumità dei cittadini, con i loro poteri magici erano i guardiani di ordine e giustizia. Who watches the Watchmen? Chi custodisce i custodi stessi, direbbe Alan Moore, specie quando uno dei più potenti membri del Bloodwich si lascia corrompere dal lato oscuro della forza (questa l'ho già sentita) e scatena i terribili poteri delle tenebre contro i suoi stessi fratelli? Zendick, tale il suo nome, è uno di quelli veramente cattivi, non soddisfatto di aver ridotto la città una tomba e la sua gente a degli Zombie al suo servizio, vuole evocare il Chaos stesso, il signore dell'Entropia, per distruggere "soltanto" l'universo e poterlo così poi ricostruire a suo piacimento... ma vi sembra che lo si possa lasciar fare?

Naturalmente no, eccovi così ad assemblare il vostro gruppo di quattro personaggi ognuno con attitudini specifiche, mago guerriero, arciere ed affiliato ad una delle quattro forze magiche del Bloodwich, ognuna con un specifico campo d'incantesimi.

Lo schema di gioco è pari pari quello dell'arcifamoso Dungeon Master, ebbene sì avrete finalmente anche voi la possibilità di avventurarvi tra le gallerie di dungeon che hanno tenuto per settimane davanti allo schermo orde di sedicibittiani. Il gioco si svolge infatti tutto all'interno di un labirinto, alla ricerca dei tre cristalli necessari a sconfiggere il cattivone di turno. Questo è naturalmente condito di tutta una serie di trappole, muri che si aprono in determinate condizioni, piattaforme rotanti e il solito, vecchio giochino "per aprire questa porta devi prendere la chiave che sta dietro quella porta la cui chiave sta dietro quella porta la cui chiave sta dietro quella por... ...quella porta la cui chiave è in mano a quel mostro cattivissimo". Già, perché per essere una città morta la nostra Trazere è fin troppo straboccante di personaggi di ogni genere, alcuni socievoli con cui intrattenere scambi di carattere commerciale (vùcumprà?), altri un po' più riottosi ai rapporti interpersonali ma sempre disponibili ad uno scambio di frecce, incantesimi e spadate. La sezione di combattimento è semplicissima ed automatica, un'icona per difendersi e un' altra per attaccare: i personaggi in prima fila ingaggeranno l'avversario

Amstrad

Potete tranquillamente fare riferimento alla versione per C64: sono pressoché identiche. Graficamente è eccellente per un Amstrad anche se non molto vario, ma si sa, l'Amstrad quando non si tratta di fare scrolling... Se labirinti ed RPG sono il vostro pane qui c'è parecchio da masticare, è comunque uno dei migliori giochi usciti ultimamente per questo computer.

GLOBALE 87%

Se avevate pensato di passare ad un 16 bit per poter giocare a Dungeon Master ora potreste farne a meno. Dico "potreste" perché Bloodwich proprio perfetto non è. Anzitutto la grafica: gli sprites dei nemici ed i fondali abbastanza grezzi oltre che poco vari non aiutano a calarsi pienamente nell'angosciante atmosfera di un oscuro dungeon. Come tutti i giochi del genere è inoltre abbastanza monotono, aggravato da una certa mancanza di varietà nelle situazioni. Non mi sarebbe dispiaciuto qualche piccolo caricamento tra un livello e l'altro per una manciata di sprites in più.

corpo a corpo, gli arcieri scoccheranno e coloro che avranno memorizzato un incantesimo lo lanceranno. Tutti i personaggi possono lanciare incantesimi, basterà memorizzarlo dal proprio libro degli incantesimi e selezionarne la potenza a scapito dei propri punti magici. Occhio a non esagerare perché se è vero che verrete riforniti di incantesimi da una fatina durante il sonno, è anche vero che trattasi di fatina molto materialista e pretenderà un discreto numero di palanche ad incantesimo.

L'elemento che contraddistingue Blodwich da altri giochi del genere è la possibilità di giocare in due contemporaneamente nelle due finestre dello schermo. E molto divertente scorrazzare indipendentemente nello stesso labirinto, competere nella caccia a oggetti ed equipaggiamento ma soprattutto collaborare, come si dice, chi trova un amico...

PRESENTAZIONE 75%

Le istruzioni, non tradotte, non sono molto chiare e vi obbligheranno a qualche partita di prova per prendere confidenza. Attenzione a salvare la situazione appena iniziato, sareste altrimenti costretti a ricaricare il gioco in caso di prematura scomparsa.

ENIGMI 88%

Tipici da gioco di labirinto.

INTERAZIONE 85%

E possibile trattare tutti con i personaggi di Trazere, mostri compresi, anche se ho trovato abbastanza ridicolo trattare l'acquisto della spada con cui il mio nemico mi avrebbe poi infilzato.

LONGEVITA' 86%

Lunga è la strada...

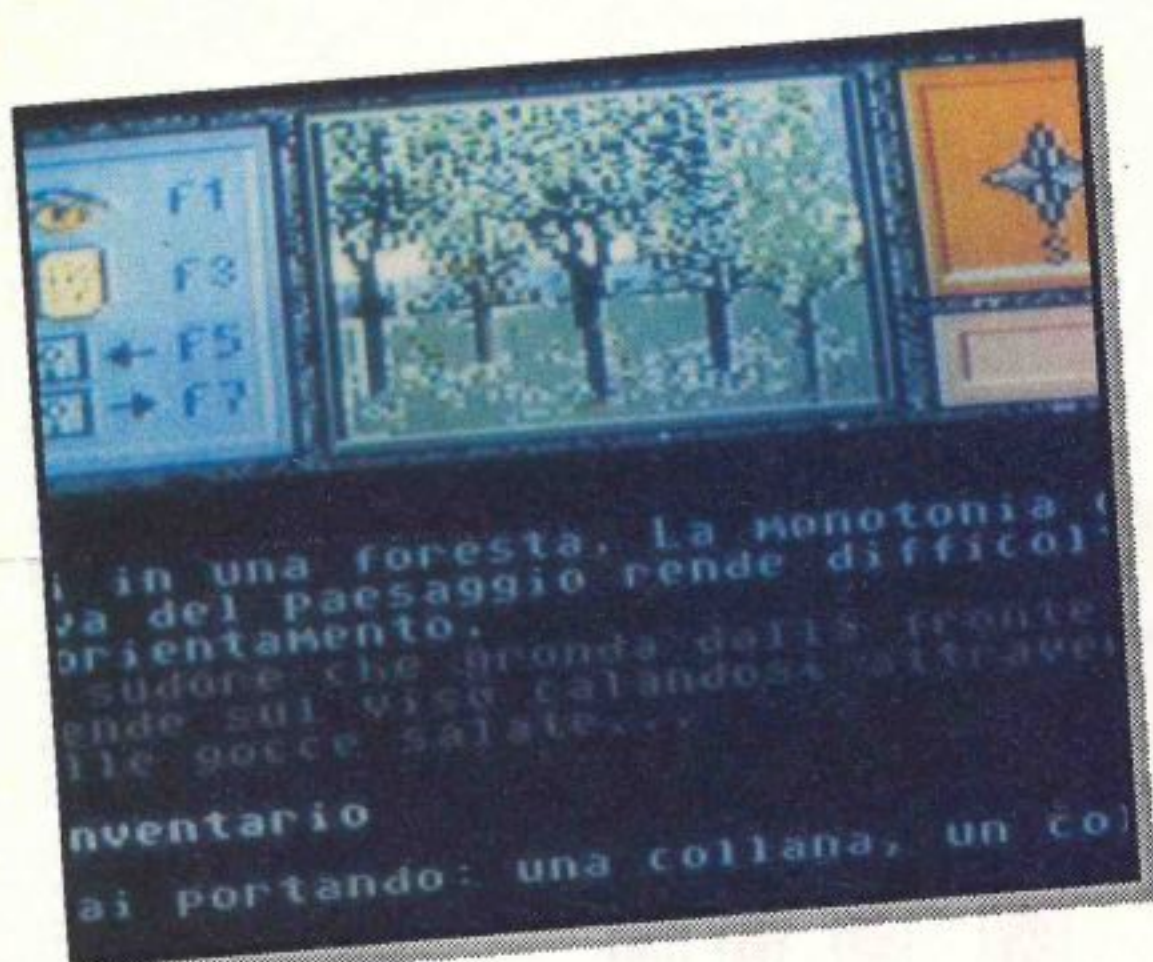
GLOBALE 84%

Senza nulla togliere alle sue qualità mi ha però lasciato in bocca quell'amaro sapore da "si poteva fare di più".

64

Genias, Commodore 64 (provata versione su disco non ancora definitiva)

Provate un po' ad immaginare la vostra reazione se squillasse il telefono e un notaio vi informasse che uno zio a voi ignoto vi ha lasciato un patrimonio in eredità come unico discendente della famiglia un gran colpo di cu.. ehm, che fortuna! E infatti stappate subito champagne e organizzate un festino fino alle sei del mattino con tutti i vostri amici lanciando gavettoni contro le finestre dei vicini intenzionato ormai a trasferirvi in ben altra residenza; arrivati nello studio notarile però insorge una piccola complicazione, lo zio infatti aveva aggiunto una clausola al suo testamento che vincolava tutta la sua fortuna al ritrovamento di un famigerato quadro raffigurante il celebre mostro di Lockness. Ovviamente voi del suddetto quadro non sapete assolutamente nulla e nemmeno ve fregherebbe granché esserne informati, ma considerate le ultime volontà dello zio la cosa diventa indispensabile. E così il notaio vi racconta tutta la storia che trova le sue radici nella misteriosa Scozia medioevale: si narra infatti che un ricco feudatario avesse deciso un giorno di stabilire la sua dimora in un ameno isolotto sperduto da qualche parte all'interno di un laghetto poco distante da quello ben più famoso di Lockness e che qui avesse fatto costruire il suo imponente castello. Secondo la leggenda fu anche convocato a corte il mago alchimista Statumest Portum che riuscì con i suoi incantesimi a far crescere in brevissimo tempo un rigoglioso giardino e disseminò la costruzione di trabocchetti. Un giorno di luna piena accadde l'incredibile e cioè fece la sua apparizione il mostro del

All'inizio mi sono proprio divertito, però fino ad un certo punto perché in quel punto là sono morto; se morivo in un'avventura normale non me ne fregherebbe niente difatti non consosco l'inglese, ma se muorisco qui che mi dice che sono morto m'è venuta una paura che non mi passa più!

lago che si era soffermato poco distante dall'isolotto affascinato dai raggi lunari. Il signore del castello fu molto turbato da questa presenza e ordinò al mago di studiarne la provenienza. A dire il vero lo stesso Statumest era rimasto sbalordito da una simile apparizione, decise comunque che la cosa migliore da fare era raffigurare il mostro su una tela per poi consultare gli antichi libri magici con la speranza di trovarvi un riferimento preciso. La leggenda ad ogni modo finisce qui e non mancò di attirare l'attenzione di vostro zio che coltivando da anni il pallino dell'archeologia era deciso a non lasciarsi sfuggire un simile misterioso reperto e così decide di recarsi personalmente in Scozia per rinvenirlo; purtroppo però il poverino viene ferito a morte in circostanze insvelate riuscendo a trovare solo il tempo (per vostra grande sfortuna) di aggiungere al testamento la fatidica clausola. A questo punto vi tocca decidere se rinunciare all'eredità o partire anche voi per la Scozia alla ricerca del dipinto, alla fine vince il miraggio della smisurata fortuna (come dargli torto?) e così eccovi in prossimità del laghetto che come da copione è avvolto dalla nebbia. Dopo aver convinto, non senza difficoltà, un barcaiolo a condurvi sull'isolotto che era ormai disabitato da anni e aveva alimentato nel corso dei secoli un'infinità di leggende, rimanete completamente da soli in prossimità di un boschetto poco distante dal castello che s'innalza lugubre e mysterioso il tutto in un silenzio quasi completo tutt'altro che rassicurante, e questo è solo il principio...

Realizzare un'avventura grafica interamente in italiano è indubbiamente un proposito lodevole nonché un'ottima manovra di mercato potendo fare affidamento sull'entusiasmo di tutti coloro che hanno sempre guardato al genere con sospetto per via della possibile incompatibilità linguistica. Mystere d permette a tutti coloro che non sanno una parola d'inglese di provare anche questo genere di gioco che una volta iniziato a giocare è sicuramente fra quelli che danno le migliori soddisfazioni (uccidere orde di alieni può essere indubbiamente molto affascinante, ma scovare dopo una lunga ricerca un passaggio segreto credo che sia tutta un'altra cosa). Per quanto riguarda la realizzazione tecnica non è che mi abbia convinto troppo, alcune locazioni vengono rappresentate dal logo di Mystere per motivi, descritti nel foglio allegato, di memoria, sarà... Comunque almeno i caratteri cambiarli un pochettino da quelli standard non sarebbe stato un problema insormontabile così come sistemare meglio il sonoro non m'avrebbe dispiaciuto affatto; non me ne vogliano quelli della Genias per queste critiche (che mi auguro condivise) è solo che dovendo recensire un gioco mi sembra indispensabile sottolinearne pregi e soprattutto i difetti che potrebbero essere corretti in un futuro prossimo magari in un altro programma. Ad ogni modo il gioco è molto immediato e particolarmente consigliato per chi s'avvicina per la prima volta al genere, tutto sommato una buona partenza anche in questo per i programmatori nostrani.

PRESENTAZIONE S.V%

Essendo una versione ancora non completamente definitiva consegnatici in una busta bianca non posso dare un giudizio affidabile.

GRAFICA 65%

Le schermatine grafiche non sono male, peccato che non ce ne sia una per ogni locazione, influiscono negativamente i caratteri testuali che sono quelli standard Commodore.

SONORO 68%

La musichetta c'è solo che non dura troppo a lungo e lascia parecchie pause di silenzio.

APPETIBILITA' 85%

Indubbiamente elevata per tutti coloro che non hanno troppa dimestichezza con l'inglese e anche per chi cerca un'avventura non troppo complicata in cui cimentarsi.

LONGEVITA' 80%

La trama particolarmente affascinante e una ragionevole facilità nello scovare gli indizi vi terranno impegnati fino alla fine, fine che per i più esperti non dovrebbe comunque giungere con troppa fatica.

GLOBALE 70%

Non si può certo dire che il prodotto finale sia comparabile con alcune realizzazioni straniere di ben altro livello, in ogni caso Mystere rimane un programma realizzato con un certo criterio che credo potrà soddisfare una larga fascia di utenti.

Namcot - PC Engine, cartuccia

Molti tra voi avranno certo visto nelle sale giochi più attrezzate quel coin-op "multiutente" chiamato Final Lap. Ebbene, la principale caratteristica del suo successo era proprio la sua "multiutenza" che permetteva a quattro giocatori di sfidarsi su svariati tracciati a bordo di costose Formula 1. A parte questo, non c'era nient'altro di sovrumano o sconvolgente, fatta eccezione forse per una grafica molto definita ma povera e non molto varia.

Alla Namco devono aver pensato "questa è cosa buona e giusta" e hanno rifilato il gioco alla Namcot, la divisione che si occupa di giochi non esclusivamente per coin-op. Questi della Namcot hanno anche loro pensato "questa è cosa buona e giusta" e ci hanno fatto su un gioco che per impostazione assomiglia molto a World Court recensito su questo stesso numero (spero):la schermata iniziale infatti assomiglia molto, ci sono infatti in tutto sei... diec... ott... non ricordo quante opzioni che vi permettono di gareggiare e fare pratica in Formula 1 e in Formula 3000, da soli o contro un vostro amico (attenzione, ricordiamo che per giocare "in più di uno" ci vuole lo speciale adattatore e dei joypad aggiuntivi — inoltre Giorgio è un pallista, sempre riguardo alla recensione di WCT dice che batte un po' tutti e non è vero: a parte che è uno scarsone incredibile, noi non abbiamo neanche l'adattatore!) e infine vi permette di partire con la temutissima opzione "Quest" che vi vede protagonista in una Dynasty dove il vostro scopo è fare più soldi possibile con le gare delle automobiline radiocomandate. Quest'opzione è assolutamente incomprensibile se non conoscete il Giapponese alla perfezione o se non avete un intuito sovrumano. Con un po' di pazienza però si riesce a capire bene o male qualcosina e così potrete ritrovarvi ben presto alla guida del vostro bolide a pile.

Per quanto riguarda il gioco vero e proprio, lo schermo è diviso in tre parti, la parte superiore mostra la vostra velocità (e del secondo giocatore se è presente), le marce e il tracciato mentre le due sezioni sottostanti sono le rappresentazioni del circuito secondo un punto di vista posto dietro all'auto. A proposito di auto, ce ne

Non vado pazzo per le simulazioni automobilistiche ma devo ammettere che Final Lap Twin merita il mio plauso. Graficamente è molto meno appetibile del coin-op ma possiede una giocabilità non inferiore anche se la possibilità di giocare in quattro non esiste (c'è sempre quella di giocare in due se avete l'adattatore però). Anche il sonoro non è malaccio con un paio di musiche allegre e effetti realistici. Maniaci del volante, questo è per voi!

sono ben otto differenti, quattro per la Formula 3000 e quattro per la Formula 1. Scelta l'auto all'inizio, non dovete fare altro che lanciarvi nella singola corsa o nel campionato vero e proprio dove per ogni posizione decente conquistata guadagnerete un numero inversamente proporzionale di punti (ovvero se arrivate noni vi prendete per dire un punto e se arrivate primi nove punti. Tutto chiaro?). Niente di così complicato, quindi.

PRESENTAZIONE 80%
Molto carine le istruzioni, peccato siano incomprensibili. Ad ogni modo, opzioni tante e facili da utilizzare.

GRAFICA 89 %
Effetto 3D molto pulito e nel complesso molto buona.

SONORO 88%
Motivetti sparsi per il gioco buoni e effetti competenti.

APPETIBILITA' 90%
Il fascino delle quattroruote a tutta birra è grande...

LONGEVITA' 91%
E Final Lap Twin lo dimostra!

GLOBALE 90%
Molto bello, ma... come sarà Triple Battle F1?

Softgold, C64 Disco

GRAND MONSTER SLAM

Tra i quattro titoli sicuramente il più divertente. Nei panni di un gladiatore molto originale dovete affrontare una serie di avversari più o meno antropomorfi ma tutti molto spassosi, come si può leggere dalla scheda tecnica, in uno degli sport più acclamati e seguiti di GholD, il Grand Monster Slam. Alle estremità di un campo da football i due contendenti devono prendere a calci delle povere, tenere ed innocenti creature, i Belon, e cercare di mandarle tutte dall'avversario. Regolando direzione, altezza e forza del tiro si cerca di colpire l'avversario per metterlo momentaneamente fuori combattimento o di guadagnare Belon bonus con l'occasionale intervento di altre bestioline non meglio identificate. I belons pesti e inca#&%*@ si vendicheranno dell'iniquo pestaggio nella fase bonus che segue. In un'altra sezione ancora dovrete dare prova della vostra abilità nel tiro al Belon per guadagnare l'accesso al girone successivo, dove insieme ad ostacoli e sbarramenti sul campo, che vi costringeranno a calibrare meglio i vostri lanci, si trovano mostri nuovi. Migliori? Più forti, più veloci....

Lo spirito e l'eleganza, soprattutto grafica, della realizzazione sono sprecati in un concept interessate e divertente ma un po' troppo monotono, non si fa che prendere a calci i poveri Belon. Il tutto è aggravato da dei tempi di caricamento indecenti per un gioco di questa semplicità e che lo trascinano nella mediocrità.

GLOBALE 61%

CIRCUS ATTRACTION

Mi sembra fin troppo superfluo descrivere un ennesimo gioco circense a smaliziati videogiocatori come voi. Il principio è sempre lo stesso, il giocatore nei panni di un artista del rutilante mondo dello spettacolo si trova alle prese con cinque numeri tipici di quest'arte: il trampolino, la fune, il giocoliere, il lancio di coltelli ed i clown saltellanti. Cinque possibilità in cui dare prova di abilità e riflessi. Niente di particolare quindi, ma un gioco ben realizzato a partire dalla grafica e soprattutto dalle animazioni, molto importanti in giochi di questo genere. Le cinque prove sono ben integrate tra loro e tutte abbastanza impegnative. Notevole il lancio di coltello in cui i numerosi sadici, che notoriamente seguono la nostra rivista (basta dare un'occhiata ad alcune lettere che arrivano a MBF per verificarlo), potranno sbizzarrirsi a infilare qualunque cosa capiti loro a tiro con una varietà di effetti, positivi e meno.

Resta comunque il difetto tipico di questo giochi, l'inevitabile monotonia che colpisce dopo qualche partita, ma nonostante questo resta probabilmente il miglior gioco della compilation.

GLOBALE 78%

SPHERICAL

E uno dei giochi più originali (aggettivo molto poco di moda alla Rainbow ai tempi della realizzazione di questi giochi) della compilation, un tipico esempio di puzzle game. Nei panni di un compassato maghetto dalla barba fluente, dovremo guidare all'interno di un labirinto una piccola sfera, costruendo tortuosi passaggi per portare la pallina in salvo dai soliti numerosi animaletti che popolano questi posti, verso l'uscita. Alla complessità contribuiscono tutta una serie di oggetti che si trovano in giro e che potranno ostacolarvi o aiutarvi a seconda di come li utilizzerete. All'azione ed alla freneticità penserà invece un limite di tempo che vi costringerà a far girare i neuroni ad una frequenza di Clock superiore, e ad agire ancora più velocemente.

Il gioco non mi sembra niente di eccezionale, anche perché non sono ancora riuscito a farci una partita decente, le istruzioni non sono il massimo della chiarezza ed è difficile impadronirsi completamente dei meccanismi di gioco. Il tempo disponibile è veramente esiguo e ci si riduce a memorizzare i percorsi e le tecniche per ogni livello: puzzle game di questo tipo non mi piacciono particolarmente, ma può essere questione di gusti personali...

GLOBALE 70%

HARD 'N' HEAVY

C'era una volta Mario Bros (chi non lo ricorda), poi venne il clone, Great Giana Sisters, ed infine il caos a colpi di citazioni che ne seguì. Per sfruttare il successo del gioco ma evitare ulteriori gite in tribunale la Rainbow pubblicò come seguito questo Hard 'n' Heavy. Lo schema di gioco jump'n run è sempre lo stesso, chilometrici percorsi disseminati di monete, bonus nascosti e bestiacce multiformi si alternano a dungeon tutti da percorrere nel minor tempo ma col maggior profitto possibile. Come si vede ben poco è stato cambiato, ma quel poco in peggio. Il robottino slitta anche sulla carta vetrata con una manovrabilità devastante, i colpi rimbalzanti hanno l'incredibile capacità di prendere il tempo ai nemici per evitarli accuratamente e le armi speciali rimangono sempre inutilizzate nella frenesia del gioco: Mario, dove sei?

GLOBALE 45%

A CONTI FATTI...

Tutti titoli abbastanza recenti, di discreto livello e ben realizzati, a parte Hard 'n' Heavy, ma facenti ancora parte del primo periodo della Rainbow Arts. Quello che soprattutto gli manca è un leader, un titolo particolarmente famoso e conosciuto che possa rendere questa compilation più appetibile rispetto ad altre che possono inoltre contare, in media, su un maggior numero di titoli.

GLOBALE 62%

CENTRI

ACQUISTO SOFT-WARE

Eh, sì! Le vacanze sono finite ma i veri videogiocatori non vanno mai in vacanza (mai sentita quella del campeggiatori che si portano in sacco l'amato computer con tanto di gruppo elettrogeno? No? Neanche noi!) ma hanno sempre il joystick saldato al braccio destro (o sinistro, se mancini). Ed è proprio grazie a questi VERI appassionati, ma soprattutto veri "baroni", che potete sollazzarvi anche questo mese con tips vari. Per finire, ricordatevi: su Top Secret non c'è niente di segreto per voi, l'indirizzo ve lo scriviamo qua sotto a chiare lettere!

ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO

Appuntamento, come sempre, tra un mesetto. Truccosamente vostri,

BBros.

Vendetta (Tip)

(SYSTEM 3)

Il nostro Gioco Caldo di Febbraio approda a Top Secret con un trucco per... indovinate cosa... passare di livello anche senza aver raccolto alcun oggetto (o aver premuto l'acceleratore della F40). Premete contemporaneamente i tasti che compongono nome e cognome del programmatore e divert... come? Non sapete chi sia? Ma diavolo, l'abbiamo anche intervistato: si tratta di Stan Schembri. PREMETE dunque STANCHEMBRI e, quando lo schermo diventa nero, mandate avanti il registratore o premete fuoco per il drive. Se invece premete il tasto per il restart dal terzo livello in poi, nella vostra prossima partita ripartirete sempre allo stesso punto, ma con una scorta extra di caricatori, bombe e giubbotti.

Davide Longhi - Corbetta (MI)

Vendetta (Soluzione)

(SYSTEM 3)

Finalmente! È arrivata anche la soluzione per questo grande multievento assai apprezzato da tutti noi. Cominciamo con il...

PRIMO LIVELLO

Esordite facendo secco il ragazzo, indi salite verso l'alto per poi aprire la porta a calcioni. Una volta entrati beccatevi i tre oggetti indicati dalle crocette: il mitra, le granate (inchinatevi tre volte per prenderne il più possibile) e le munizioni. Una volta usciti, imboscatevi le tenaglie vicino alla cassa; dopo ciò proseguite fino alla scala, salite ed entrate nella stanza. Troverete un floppy disk sul tavolo a destra in alto, una cassetta e alcuni fogli, mentre nella stanza successiva troverete un'altra cassetta e alcuni registri. (continua a pag. 46...)

LEVEL 1

LEVEL 3

FLOPPERIA
SRL

LEVEL 7

ABRUZZO:
PESCARA - COSMOS 3000 Via Mazzini 38
CALABRIA:
CATANZARO - C & G COMPUTERS Via F. Acri 26
COSENZA - COMPUTER POINT BY GPA Viale Alimena 31/E
REGGIO CALABRIA - COGLIANDRO ANNA P.zza Castello
CAMPANIA:
AVELLINO - LANZETTA GIOCATTOLI Via Circumvallazione 71/4
CASERTA - ENTRY POINT Via Colombo
FRATTAMAGGIORE (NA) - ELETTRONICA 2000 COMPUTER C.so Durante 40
NAPOLI - ODORINO Via Larga Lala 22 A/B
PORTICI (NA) - ELETTRONICA SDEGNO Via Della Libertà 269/271
SALERNO - COMPUTER MARKET C.so V. Emanuele 23
EMILIA ROMAGNA:
BOLOGNA - CARTOLERIA PORTANOVA Via Portanova 18/A
BOLOGNA - GRANDE EMPORIO STERLINO Via Murri 75/A
BOLOGNA - MORINI & FEDERICI Via Marconi 28/C
CESENA (FO) - ASTEROIDE C.so Cavour 155/A
FAENZA (RA) - ARGNANI P.zza della Libertà 5/A
FERRARA - BUSINESS POINT Via Carlo Maier 85
FORLI' - COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122
MIRANDOLA (MO) - GOLD SYSTEM Piazza Marelli 6
MODENA - ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - P.zza Matteotti 20
MODENA - ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20
PARMA - A.T.E. Borgo Parente 14 A/B
PARMA - DITTA ZANICHELLI Via Saffi 78/B
PARMA - ZETA INFORMATICA Via E. Lepido 6
REGGIO EMILIA - COMPUTER LINE Via S. Rocco 10/C
REGGIO EMILIA - POOL SHOP Via Emilia S. Stefano 9/C
SASSUOLO (MO) - MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31
FRIULI:
TRIESTE - C. T. I. Via Pascoli 4
TRIESTE - COMPUTER SHOP Via Paolo Reti 6
UDINE - MOFERT Viale Unità 41
LAZIO:
FRASCATI (RM) - MONDINI FRANCESCO Via Galleria 14
LATINA (RM) - KEY BIT ELETTRONICA Via Cialdini 8/10
OSTIA LIDO (RM) - PAOLINI Via F. Paolini 94
ROMA - ATLAS Via Tuscolana 224
ROMA - ARICO' GIOVANNI Via Magna Greecia 71
ROMA - COMPUTER SHOP DI VERUBBI Via Casal dei Pazzi 113
ROMA - DISCOLAND Via Baldo Degli Ubaldi 45
ROMA - DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50/51
ROMA - IL VIDEO GIOCO V.le delle Provincie 19
ROMA - L'ARCOBALENO Via Cassia 6/C
ROMA - METRO IMPORT Via Donatello 45
ROMA - MUSICOPOLI Piazzale Ionio 17
VITERBO - BUFFETTI COMPUTER SHOP P.zza dei Caduti 12
LIGURIA:
FORNOLA DI VEZZANO LIGURE (SP) - I.L. ELETTRONICA Via Aurelia 299
GENOVA - A.B.M. COMPUTERS P.zza De Ferrari 2
GENOVA - INPUT Via Lungomare di Pegli 57/R
GENOVA - PLAY TIME Via Gramsci 3/5/7 R
LA SPEZIA - I.L. ELETTRONICA Via Modena 14/20 - Via V. Veneto 123
RAPALLO (GE) - PAGLIALUNGA Vico Liceti 6
SAMPIERDARENA (GE) - IL GRILLO PARLANTE Via S. Canzio 13/15 R
SANREMO (IM) - CENTRO HI-FI VIDEO Via Della Repubblica 38
SAVONA - ATHENA INFORMATICA Via Carissimo e Crotti16/R
SAVONA - SCK COMPUTER Via Piave 78/R
LOMBARDIA:
ABBIATEGRASSO (MI) - PENATI Via Ticino 1
BRESCIA - VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3/7
BERGAMO - TINTORI ENRICO Via Broseta 1
BERGAMO - VIDEO IMMAGINE Via Carducci Int. Città Mercato
BUSTO ARSIZIO (VA) - BUSTO BIT Via Gavinana 17
CINISELLO BALSAMO (MI) - G.B.C. ITALIANA V.le Matteotti 66
COMO - MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11
CORBETTA (MI) - PENATI Via Simone Da Corbetta 49
CREMA (CR) - EL.COM Via Libero Comune 15
CREMONA - REPORTER C.so Garibaldi 25
ERBA (CO) - DATA FOUND COMPUTER SHOP Via A. Volta 4
GADESCO PIEVE DELMONA (CR) - MONDO COMPUTER Via Berlinguer
GALLARATE (VA) - COMPUTER SHOP Via A. Da Brescia 2
GALLARATE (VA) - PUNTO UFFICIO Via Sanzio 8
GRATACASOLO DI PISOGNE (BS) - INFOCAM Via Provinciale 3
GRUMELLO DEL MONTE (BG) - MEGABYTE 2 Via Roma 61
LECCO (CO) - LECCOLIBRI Via Cairoli 48
MILANO - G.B.C. ITALIANA Via Cantoni 7 - Via Petrella 6
MILANO - LUMEN Via S. Monica
MILANO - MARCUCCI Via F.lli Bronzetti 37
MILANO - MESSAGGERIE MUSICALI C.so Vittorio Emanuele 22
MILANO - PERGIOCO Via S. Prospero 1 (Cordusio)
MONZA (MI) - BIT 84 V.le Italia 4
MOZZO (BG) - IPERCOMMERCIO Via Sempione 7
PAVIA - POLIWARE Corso Carlo Alberto 76
PAVIA - SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5
ROZZANO (MI) - CASA DEL GIOCATTOLO Via Mimose 65
TREVIGLIO (BG) - SOFT SHOP IDIGER Via Gezzomeri 6
VARESE - COMPUTERIA Piazza dei Tribunale
VIGEVANO (PV) - TEMPORIN GIANNI Corso Genova 112
VIMODRONE (MI) - MISTER BIT (Int. Città Mercato) Strada Padana 292
MARCHE:
PASSO DI TREIA (MC) - VISSANI '90 Via S. Marco Vecchio 7/B
PESARO - C.D.E. Via Ponchielli 2
PIEMONTE:
ALBA - PUNTO BIT Corso Langhe 26/C
ALESSANDRIA - TAULINO COMPUTERS P.zza Carducci 13
ARONA (NO) - JO COMPUTER Corso Cavour 46/59
ASTI - ASTI GAMES C.so Alfieri 26
BIELLA (VC) - SIGEST Via Bertodano 8
CASALE MONFERRATO (AL) - DANY ITALIANA Via Manara 7
CUNEO - ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42
NOVARA - LIBRERIA LA TALPA Via Solaroli 4/C
NOVARA - PUNTO VIDEO Corso Risorgimento 39/B
NOVI LIGURE (AL) - FOTO SPORT RE Via Girardengo 97
TORINO - ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4
TORINO - COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E
TORINO - MATRIX Via Massena 38/H
TORINO - MICRONTEL C.so Giulio Cesare 56/bis
TORINO - PLAY GAME SHOP Via C. Alberto 39/E
TORINO - TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - Via C. Alberto 31
TORTONA (AL) - S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 19
VERBANIA (NO) - ELLIOT COMPUTER SHOP P.zza Don Minzoni 32
VERCELLI - ELETTRONICA Via Scalise 5
PUGLIA:
BARI - WILLIAMS COMPUTER V.le Unità d'Italia 99
BARLETTA (BA) - MELCHIONI ELETTRONICA Via C. Pisacane 11/15
TARANTO - TEA Via Regina Elena 101
REPUBBLICA DI SAN MARINO:
DOGANA R.S.M. - SAN MARINO INFORMATICA Via III Settembre 113
FIORINA - ELECTRONICS Via V Febbraio
SICILIA:
AGRIGENTO - COSTANZA NICOLO' Via Callicratide 104
CATANIA - C.D.M.P. Via Amantea 53
CATANIA - PRISMA COMPUTERS Via Canfora 122/124
PALERMO - HOME COMPUTER V.le delle Alpi 50/F
PALERMO - IL NANO VERDE Via F. Bentinvegna 65
PALERMO - MMP Via Simone Corleo 6
SIRACUSA - COMPUTER SOFT CENTER Via S. Simeone 15
TOSCANA:
AREZZO - DELTA SYSTEM Via Piave 13
FIRENZE - ELETTRONICA CENTOSTELLE Via Centostelle 5 A/B
FIRENZE - EUROSOFT Via del Romito 1 D/R
FIRENZE - TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36
LIDO DI CAMAIORE (LU) - IL COMPUTER V.le Colombo 216
LUCCA - CIPOLLA ANTONIO Via V. Veneto 26
PISA - TONY HI-FI Via G. Carducci 2 Ang. Nicchio
PISTOIA - OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale
S. GIOVANNI VALDARNO (AR) - I. C. S. Piazza Libertà 12/E
TRENTINO ALTO ADIGE:
BOLZANO - ELECTRONICA Via Portici 1
BOLZANO - COMPUTER POINT Via Roma 82
BOLZANO - MATTEUCCI PRESTIGE Via Museo 54
MERANO (BZ) - KONTSHIEDER ERICK Lauben 313
TRENTO - CRONST Via G. Galilei 25
UMBRIA:
CITTA' DI CASTELLO (PG) - CHIMAR COMPUTER Via Dei Cascieri 31
FOLIGNO (PG) - ETA BETA P.zza S. Domenico 10/A
PERUGIA - MIGLIORATI Via S. Ercolano 3/10
TERNI - BUCCI FRANCO C.so Tacito 76
TERNI - G.B.C. DI RAMOZZI Via P.ta S. Angelo 25/A
VENETO:
CALDIERO (VR) - CASTAGNETTI Via Strà 191
CITTADELLA (PD) - COMPUTER POINT Borgo Padova 71
FELTRE (BL) - GUERRA COMPUTERS V.le Mazzini 10/C
LEGNAGO (VR) - FERRARIN Via De Massari 10
MESTRE (VE) - CASA DEL DISCO Via Ferro 22
MESTRE (VE) - GUERRA EGIDIO Via Bissuola 20/A
MONSELICE (PD) - GIANFRANCO MARCATO Via Florigona 32
MONTECCHIO MAGGIORE (VI) - GUERRA COMPUTERS V.le delle Industrie 6
PADOVA - COMPUMANIA Via C. Leoni 32
PADOVA - COMPUTER POINT Via Roma 63
PADOVA - GIANFRANCO MARCATO Via Madonna della Salute
S. DONA' DI PIAVE (VE) - GUERRA COMPUTERS Via Vizzotto 29
TREVISO - GIANFRANCO MARCATO Via G. Da Coderta 11
TREVISO - GOBBO CLAUDIO Via Venier 4
TREVISO - GUERRA COMPUTERS P.zza Trentin 6
TREVISO - HOBBY VIDEO Via Sant'Agostino 11
VENEZIA - COMPUTER LINK Via S. Marco 2970
VERONA - CASA DELLA RADIO Via Adigetta 47 - Via Cairoli 3/10
VERONA - TELESAT Via Vasco De Gama 8
VICENZA - ZUCCATO C.so Palladio 7/8
VILLAFRANCA (VR) - COMPUTERS CENTER Via Cantore 26

QUI SI TROVANO SOLO GIOCHI ORIGINALI

Vendetta (Soluzione)

(SYSTEM 3)

[Continua da pag. 41]

Usate i registri per ricavare il codice del terminale lì accanto, dategli in pasto il floppy disk, e avrete in omaggio il tesserino per la F40. Proseguite prendendo l'Uzi, e nella stanza dopo infilate i due nastri nel videoregistra. Ammirate lo spettacolino, e prendete la chiave della F40 sul tavolo presso il videogioco. Lì vicino troverete anche altre munizioni, e una collana su un materasso a terra. Fate macchina indietro e scendete dalla scala, passate il quadro e prendete il giubbino (avendo cura di sistemare il seccatore presso le casse a sinistra). Ora avvicinatevi al rosso bolide, selezionate la chiave, mettetevi dietro lo sportello e chinatevi per entrare. Importante: dovete assolutamente avere la mappa se volete passare le sezioni motorizzate. Il terminale col video nero è l'unico trabocchetto di questo livello.

LIVELLI 2, 4 e 6

Sono tutte le sezioni di guida, in cui dovete raggiungere il settore bianco passando prima per il verde e il giallo. La mappa vi servirà per scegliere le biforcazioni giuste (che solitamente sono subito dietro le palme), mentre gli sbirri rompitasche vorranno solo controllare se avete certi oggetti che serviranno come prove. Se non li avrete con voi... date pure l'addio alla partita.

LIVELLO 3

Iniziate a procurarvi la mappa (prima porta), e ricordatevi poi di prendere anche il giornale. Andate verso destra ed entrate nel capannone dove troverete una borsetta su un tavolo. Ci sono anche diversi registri, alcuni nel secondo scaffale bianco in alto, altri presso il terminale a destra. Usciti, proseguite ed eliminate velocemente il rompitasche nel bunker con una granata o sparando a tutt'andare. Continuate a sinistra del carro armato, e vi ritroverete al punto di partenza: entrate nel macchinone come sapete e levatevi dai tacchi in fretta. Non dimenticatevi di visitare l'ultimo capannone per prendere la scarpa.

LIVELLO 5

Benone, adesso si tratta di liberare la ragazza: partite dal primo hangar e sfondate la porta, senza trascurare di prendere con voi la mappa, lo scudo e la mascherina; grazie a quest'ultima diventerete invisibili e nessuno vi darà noie. Uscendo, andate verso l'alto e troverete un po' di munizioni prima di arivare all'aereo e subito sotto a questo. Salitene la scala e andate a sinistra fino alla cabina di comando, dove troverete la ragazza con tanto di gentile compagnia: una bella bomba. Selezionate quindi la tenaglia e tagliate i fili nell'ordine rosso-giallo-blu (oppure centro-sinistra-destra), e... congra! La piccola è libera. Via a tutta benzina, ora!

LIVELLO 7

Siete a Central Park: proseguite seminando morte verso sinistra fin dopo la fontana, finché trovate quel rancido con le brache nere che aspetta solo di essere fatto a pezzi dai vostri proiettili (mica tanto, però...). Tornate ora indietro fino a trovare il cadavere del prof, chinatevici sopra per prendere la borsa, e... siete diventati E-R-O-I. Avete risolto Vendetta!

Soluzione di Carlo Leone (RM) e Mauro Santini (Altare - SV)
Ringraziamo inoltre Paolo Garindo e Luca Cavanna

COME LEGGERE LA MAPPA

WC=WIRE CUTTERS (pinze tagliacavi)
A=AMMUNITION (munizioni)
G=GRENADES (granate)
K=KALASHNIKOV AK-47 (il famigerato fucile aut.)
BA=BODY ARMOUR (corpetto/armatura)
RVT=RED VIDEO TAPE (videocassetta rossa)
FD=FLOPPY DISK (volete che traduca?)
BVT=BLUE VIDEO TAPE (vedi sopra)
WAC=WEAPONS ARMING CARD (tesserino)
CCB=COMPUTER CODE BOOK (cifrario)
U=UZI (avete presente Op. Wolf?)
VCR=VIDEO CASSETTE RECORDER (ahem...)
CK=CAR KEYS (le chiavi dell'auto)
N=NECKLACE (la collana)
M=MAP (la piantina)
BA=BODY ARMOUR (di nuovo?!?)
H=HANDBAG (borsetta, suppongo...)
RN=RANSOM NOTE (appunti del riscatto)
S=SHOES (le scarpe)
D=DISGUISE (travestimento)
B=BOMB (bum!)
P=PROFESSOR (insegnante, docente?) (appare quando tutti i nemici sono stati eliminati)
EU=ENEMY (UNARMED) (nemico disarmato)
EA=ELECTRONIC ARTS... NO, ENEMY (ARMED) (ovvero, tanto per essere generoso, nemico armato).

GREAT GIANA SISTERS

(Timewarp, C64)

Per i nostalgici un bel cheat mode per passare i livelli in un batter d'occhio a questo simpatico gioco. Calcate contemporaneamente i tasti ZWXA ogni volta che avete voglia e il gioco sarà presto finito.

Maurizio F. & Thomas F. - Cagliari

GEMINI WING

(Virgin, C64)

Per questo frenetico giochino a multiload eccovi sfornate calde calde le password per i livelli superiori (e non ditemi che volete la parola chiave per il primo livello, mi demoralizzereste!). Vai coi codici!

MR.WIMPY per il secondo livello
CLASSICS per il terzo livello
WHIZZKID per il quarto livello
GUNSHOTS per il quinto livello
DOOZGUYZ per il sesto livello
D.GIBSON per il settimo livello

Soddisfatti?

Marco Pelloni - Modena

WORLD CUP 90

(Genias, C64)

Volete vincere la coppa del mondo a dispetto dei portierio avversari che non lasciano entrare in porta neanche un misero pallone? No problem, leggete il seguito!

Prendete la palla, dribblate tutti quelli che potete e, arrivati nella parte bassa della lunetta avversaria (cioè il semicerchio all'estremità dell'area di rigore), tirate in diagonale verso l'estremità alta della porta e segnerete. Se il portiere vi para un tiro mettetevi alla sua stessa altezza pressapoco lungo la linea dell'area di rigore, volategli le spalle e, quando rimette la palla in gioco, infilatelo con una rovesciata.

Massimiliano Piscozzi - Milano

WORLD CUP 90

(Genias, C64)

Uno degli innumerevoli giochi di calcio usciti a tempo di record in quasi-concomitanza coi mondiali. Se non riuscite a qualificarvi per gli ottavi di finale premete contemporaneamente i tasti 1 2 3 Q W E durante la partita. Se volete il trucco funziona anche nelle fasi più avanzate ma non per le finali (lavorate, ragazzi, lavorate!)

POOsoft - Foggia

STRIDER

(US Gold, C64)

Sicuramente la conversione non è il massimo, ma neanche il minimo. Se siete tra quelli che almeno in parte l'apprezzano (o l'hanno apprezzato, trattandosi di roba di un anno fa), forse troverete utile questo trucchetto per passare al terzo schema. Alla schermata introduttiva (quella con scritto Strider e la spada, per intenderci) premete contemporaneamente INST/DEL, RETURN, RUN/STOP e RESTORE finche i bordi dello schermo non divenbtano grigi. Iniziate la partita e una volta sull'aliante tenete giù F7 mentre muovete il joystick prima in alto e poi a destra. Risultato: terzo livello assicurato!

Marco Pelloni - Modena

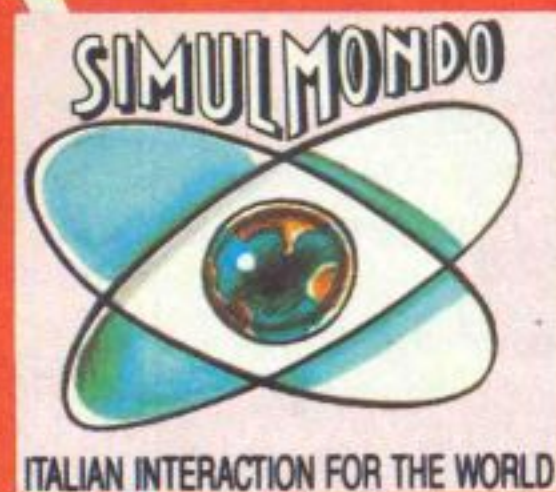
the Basket Manager®

PREZZI CONSIGLIATI
C 64 (CASS.): £ 20.000
C 64 (DK): £ 25.000
AMIGA: £ 39.000
ATARI ST: £ 39.000
PC IBM & CO.: £ 39.000

F.1 manager

IN VENDITA LE VERSIONI
C64 cassetta e disco
AMIGA - PC disk 5¼ 3½

SIMULMONDO
ITALIAN INTERACTION FOR THE WORLD

SIMULMONDO S.R.L. · VIALE BERTI PICHAT, 26 · 40127 BOLOGNA (ITALIA) · TEL. 051/251338 · FAX 051/6570349

ZZAP! UPDATE

VENDETTA

System3, Spectrum cass.

E ci risiamo, un'altra volta uno scenziato è stato rapito da loschi criminali che, sotto torturamento della figlia, costringono il medesimo a costruire una super-bomba, che, previa spedizione di tot. Milioni di $ (da inviare mediante vaglia postale intestato a Banda Bassotti SpA, via Truffe e Rapine n.66), sono pronti a scagliare sulla città di turno. E quindi ecco intervenire il solito beota che si crede chissa chi, che dice, non c'è problema, faccio tutto io, secco trenta-quaranta ladroni, salvo il professore e sposo la ragassa, tanto c'è scritto quì, sul copione, l'eroe del film non può morire, testuale, come, non siamo in un film, ah!, è un videogioco, allora posso morire, si però muoio con la condizione che mi fate resuscitare alla partita dopo, se nò non ci sto, okkey?, Okkey. Bene, superate queste piccole procedure burocratiche si può finalmente iniziare a giocare, si parte dal porto, perché proprio il porto, perché notoriamente è lì che il tasso di criminalità cittadino è più alto (Sim City docet) e quindi è lì che avremo più probabilità di trovare delle tracce che ci porteranno a risolvere questa intricate faccenda, e dopo innumerevoli corse con la nostra amata F-40, esplorazioni di posti sconosciuti, uccisione di miriadi di criminali, potremo finalmente spegnere il computer, perché non ce la faccio più, basta.

Date le premesse di questo videogioco, e conoscendo la vecchia conversione di The Last Ninja sullo Spectrum (molto bella), mi aspettavo di trovarmi dinnanzi ad un'altro capolavoro, invece no!, ecco, sempre così, quando non te lo aspetti è bello, quando invece sei sicuro ti arriva la schifezza, oddio, non che Vendetta per lo Speccy sia una schifezza totale, ma se vi aspettate il capolavoro del sessantaquattro scordatevelo. La bellissima grafica isomentrica si è trasformata in un 3d-finto-storto, naturalmente monocromatico, la stupenda presentazione con televisore e videoregistratore del '64 è completamente sparita, la stupenda sezione di guida... C'è, ed è l'unica cosa che si salva. In conclusione, se vi piacciono i giochi cerca oggetti-risolvi enigmi, non è poi malaccio, ma non è certo un capolavoro da possedere a tutti i costi.

PRESENTAZIONE 30%
Schermata di caricamento penosa, niente sequenza del 64, e gli intemezzi tra un livello e l'altro?... Lasciamo perdere.

GRAFICA 62%
Mi sa che alla System3 hanno cambato i programmatori dello Spectrum, non sò chi si ricorda ancora The last Ninja versione Speccy, era stupendo, certamente non seguono il motto della Telefunken.

SONORO 20%
Come direbbe MA, Biiip Biiip!

APPETIBILITA' 54%
Solo per aficionados del genere.

LONGEVITA' 94%
Se però vi piace il gioco non vi deluderà, in fondo (ma in fondo!) è lo stesso del 64.

GLOBALE 81%
Vi piacerà?, non vi piacerà?, e chi lo può sapere, e chi lo può sapere.

DRAGON'S KINGDOM
Il mondo magico ed incantato di Griffin il drago ti attende! Combattimenti frenetici ed una azione di gioco coinvolgente, che si sviluppa su tre livelli in stile puramente arcade, completano questo superbo fantasy platform game.
GENIAS
Per Commodore 64 / Amiga
DISTRIBUITO IN ITALIA DA : SOFTEL
Via A. Salinas, 51/B - 00178 ROMA - Tel. 06/7231811 Fax. 06/7231812 (Nuova Sede)
Edi Grafi.Co

MIKIE

Hit Squad, C64 cass.

Era da un po' di tempo che attendevo la ripubblicazione di questo gioco della Ocean come budget, i motivi sono due: primo perché sono stato ai tempi un grandissimo fan di quello che è stato indubbiamente il coin-op più pazzo e divertente nella trama che sia mai stato programmato, almeno fra quelli dei "miei tempi" (vale la pena precisare dopo una frase del genere che ho diciannove anni e non sono mica un dinosauro! Eppure se ripenso a come stavano le cose cinque o sei anni fa nel campo dei videogiochi è difficile capacitarsi sugli incredibili progressi che si sono verificati in ogni campo del settore, ndMax), secondo perché se si esclude una stringatissima preview in uno dei primissimi numeri di Mikie non se ne è mai saputo più niente sulle nostre pagine (per motivi a me ignoti in quanto ai tempi non lavoravo ancora qui; chi ha detto "meno male!"!?!?!) e questa credo sia stata una mancanza a cui si sarebbe dovuto prima o poi sopperire in qualche modo, anche se di ripiego. E' venuto quindi in momento di ricordare la spassosissimma vicenda di Mikie monellaccio innamorato che farebbe di tutto pur di incontrare la sua amata; purtroppo però alla scuola non interessa più di tanto dei suoi nobili sentimenti e così quando ardendo dalla voglia di un romantico incontro decide di partire ugualmente alla ricerca dell'angelica ragazza non può non incappare nelle ire più incontrollate dei vari insegnanti, bidelli e

altri pessimi individui assolutamente insensibili. Il primo schermo vi vede accomodato nell'ultima fila dell'aula di fisica, per potere abbandonare la stanza dovrete prima raccogliere tutti i cuoricini presenti che però sono nascosti sotto i banchi dei vostri compagni; voi chiaramente non ve ne fate un problema e con un paio di "sculate" ben assestate li fate volare giù dallo sgabello raccogliendo i pegni d'amore, sussiste però un problema infatti il professore non apprezza particolarmente queste vostre spintarelle decidendo di rincorrervi per l'aula ben deciso a rifilarvi una bella tirata d'orecchi, ma non solo perché se si troverà in difficoltà può sempre ricorrere (questa è veramente grandissima!) al lancio della dentiera che sortisce lo stesso effetto della cattura e cioè quello di farvi perdere uno dei tre tentativi utili per raggiungere la vostra donzella. Usciti dall'aula di fisica dovrete passare per il corridoio facendo molta attenzione anche agli inservienti e quindi entrare in un'altra stanza dove ad inseguirvi ci sarà anche un cuoco rompiscatole che comunque potrete sistemare per un po' di tempo con dei palloni da basket nello stomaco. Quindi ancora fra i corridoi per affrontare le insidie di altre due stanze la seconda della quale e quella d'aerobica dove dovrete vedervela dalle ragazze che con i loro baci rischiano di farvi acchiappare dal solito professore. Superato anche questo scoglio eccovi in cortile per trovarvi faccia a faccia con dei muscolosi giocatori di football americano anche loro invaghiti della fanciulla, ma niente potrebbe più fermarvi a questo punto e con un po' d'abilità riuscirete finalmente a culminare il vostro sogno d'amore.

Nonostante gli anni Mikie rimane sempre un'eccellente conversione di uno dei coin-op più originali e divertenti mai realizzati, se siete in gamba non ci impiegherete troppo a terminarlo, ma a questo prezzo non è uno di quei giochi di cui si possa fare a meno senza rimpianti.

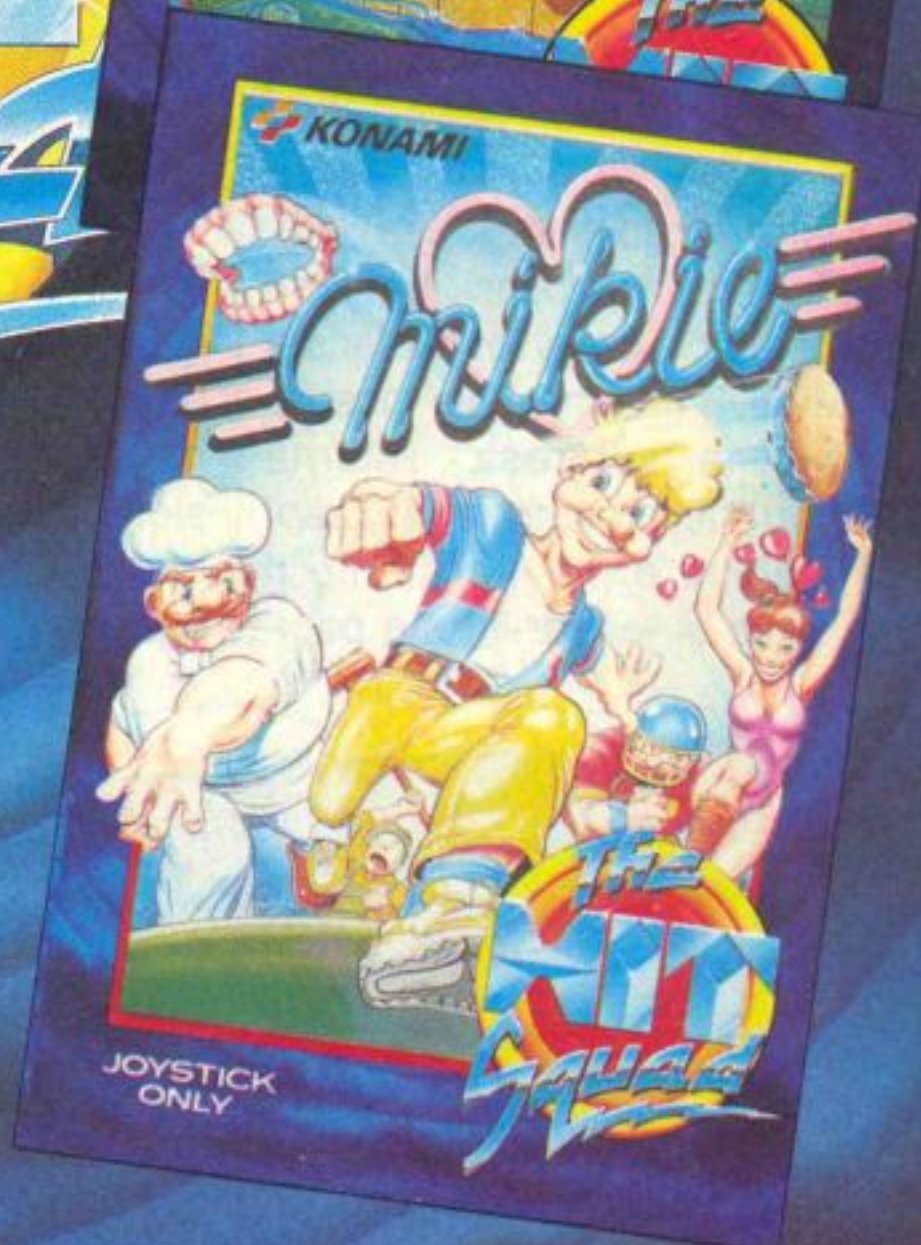
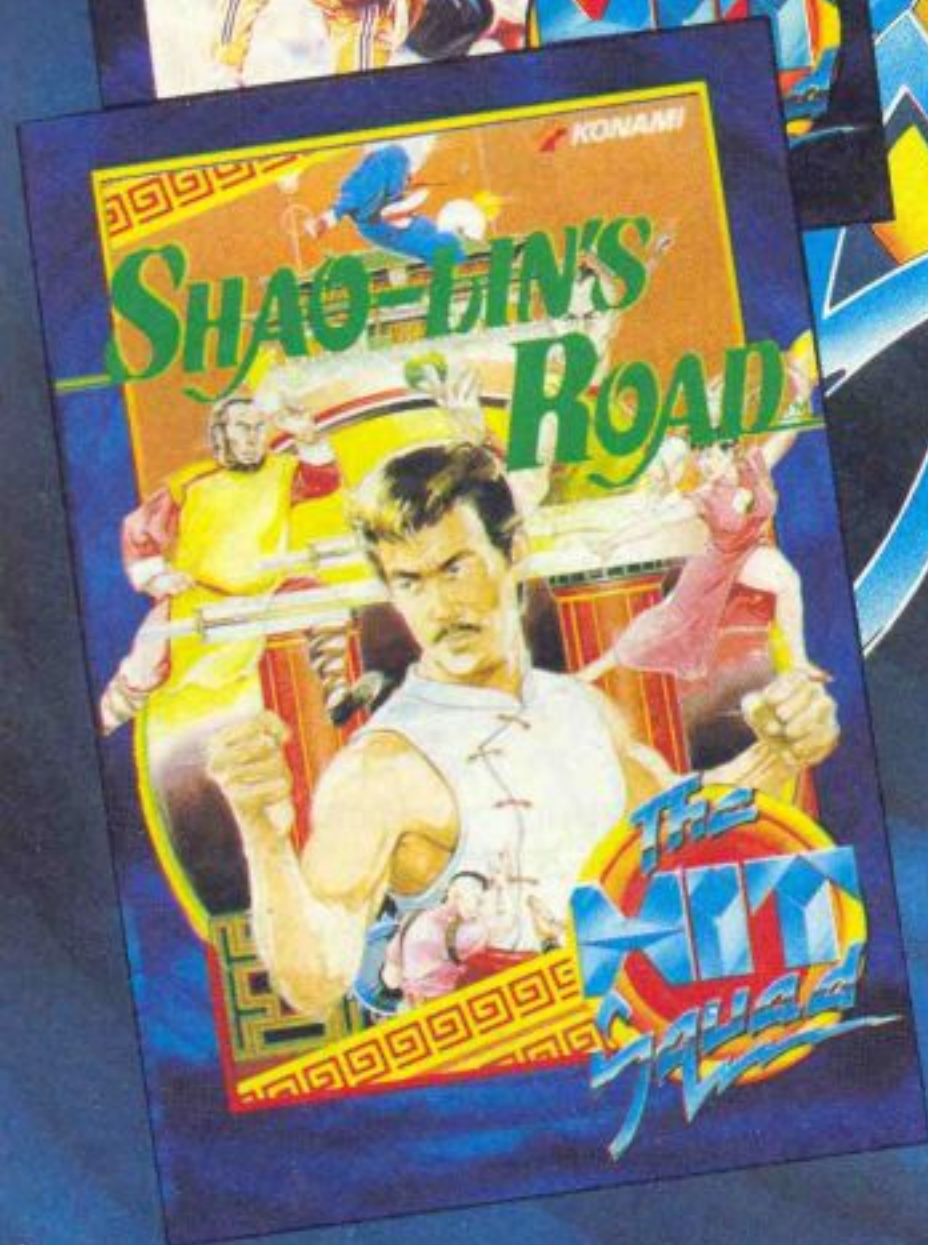
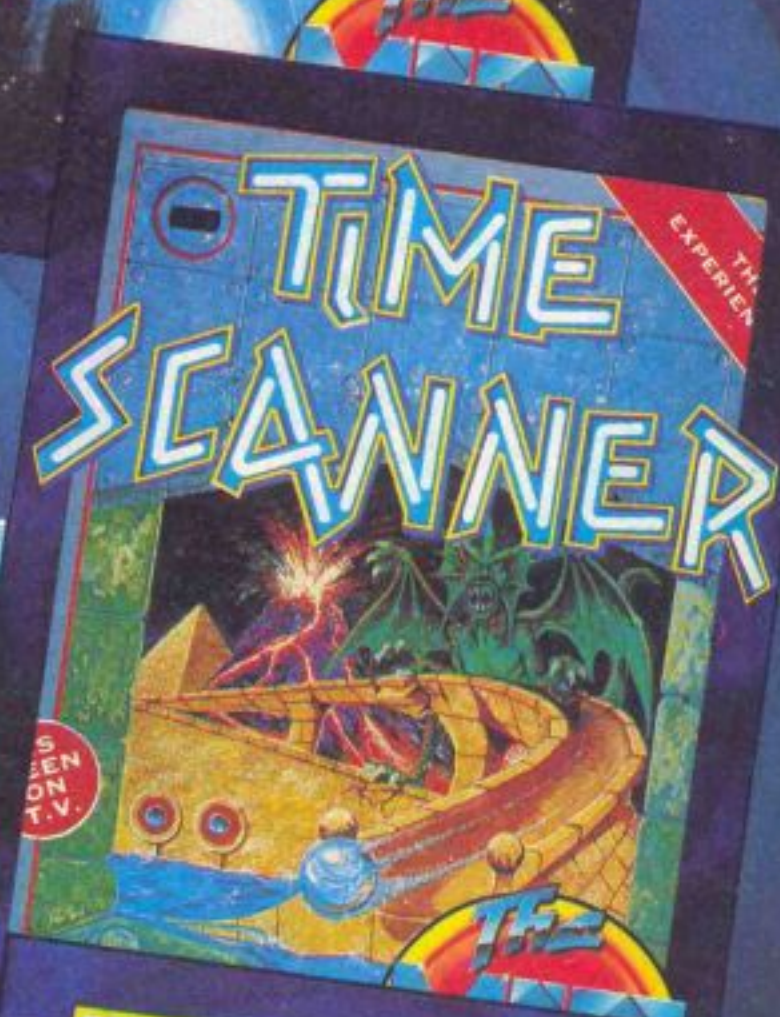
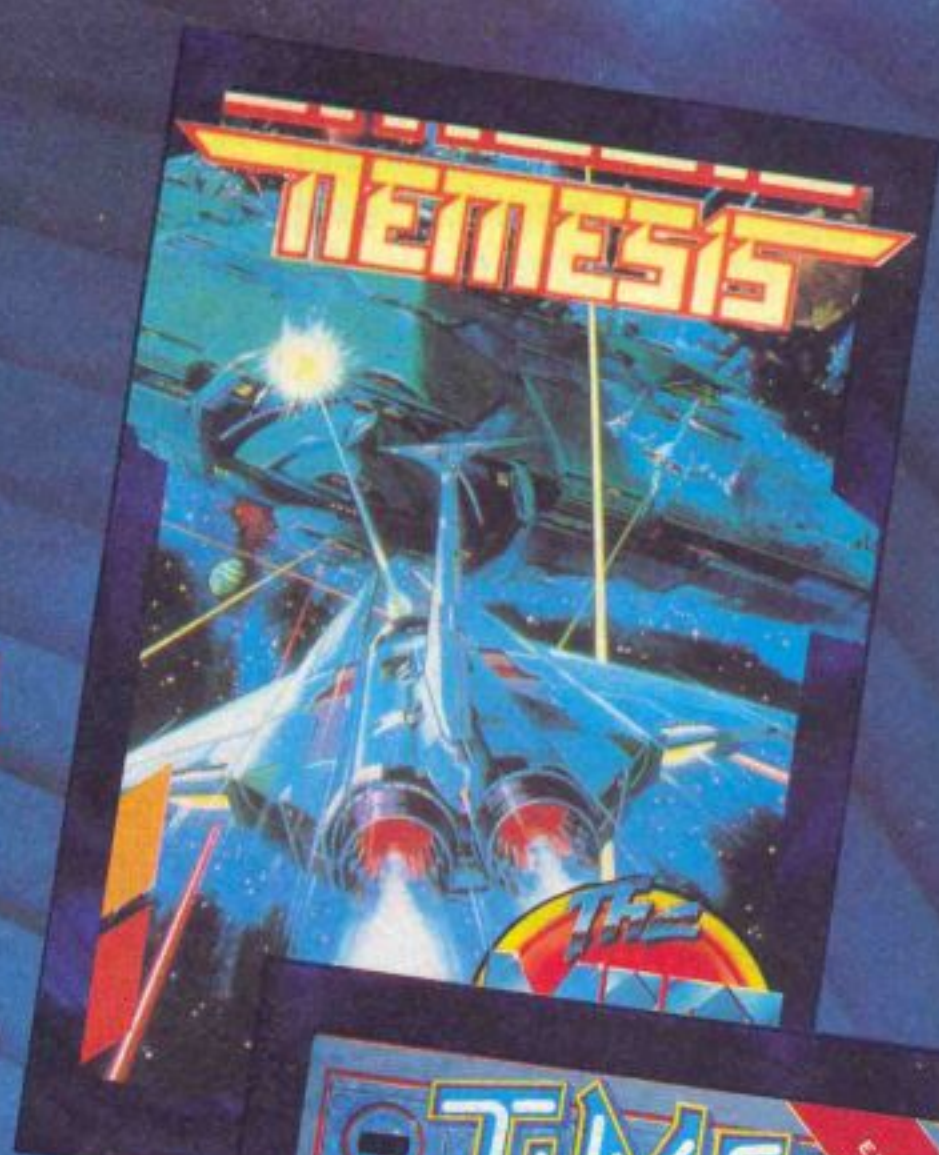
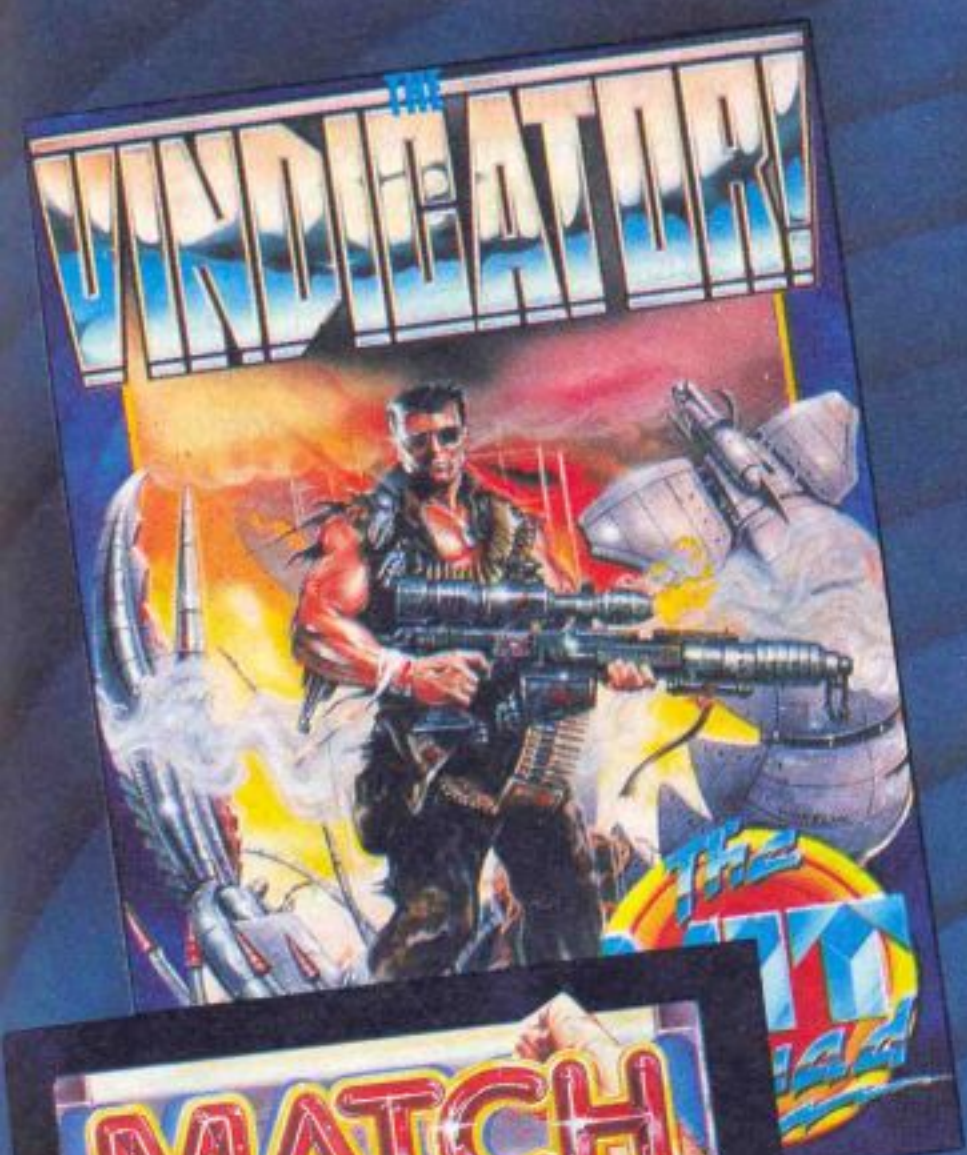
GLOBALE
82%

I GIOCHI PIU' BELLI

A PREZZI STRACCIATI

LEADER

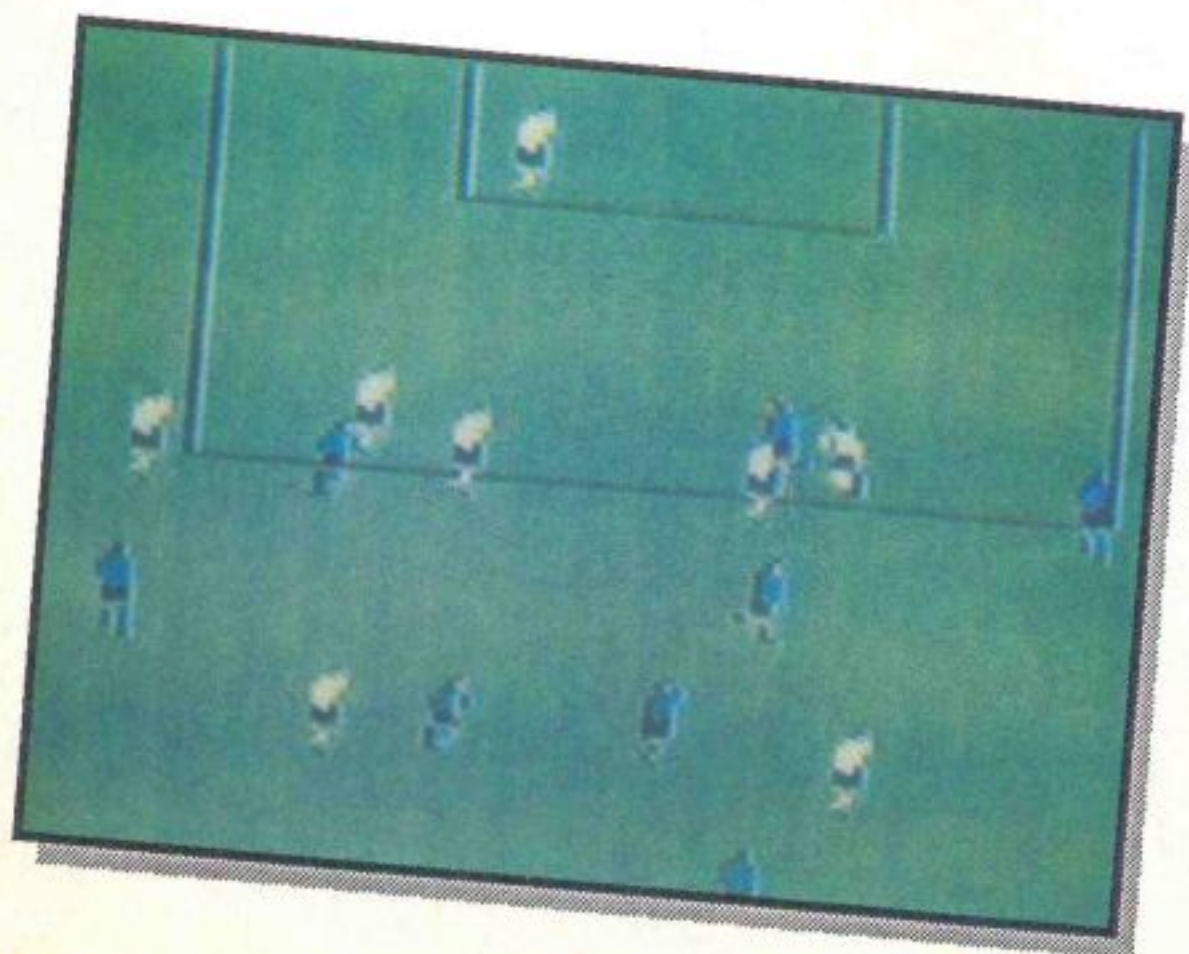
HIT SQUAD

NOMI HIT - GIOCHI HIT

Nonostante la giornata fosse tranquilla e soleggiata, ero pervaso da un sottile senso di inquietudine mentre mi avvicinavo alla redazione quel pomeriggio; presentimento dell'olocausto a venire. Nell'ufficio fa fresco, ma non è questo a pro-na tra la pubblicità l'allegro faccione di Kevin Toms!! Questo non può che significare una cosa: è tornato all'attacco con l'ennesima edizione del suo Football Manager, l'incubo ritorna.
Nonostante una personalissima antipatia per la serie F.M. ed in particolare per l'onnipresente faccione di fortunato genere dei "Manager".
F.M. non perde l'occasione di andare ad ingrandire le palle mondiali e con un'apposita edizione speciale dedicata al Campionato del Mondo lascia a voi il compito di guidare la rappresentativa che più vi aggrada attraverso le qualificazioni fino partita rimanete infatti passivi ed agonizzanti davanti ad uno schermo verde in cui scorrazzano a casaccio inestricabili macchie di colore. Sappiate inoltre che in caso vogliate inserire nella squadra i nomi dei vari giocatori (non sono già programmati: troppo sforzo!) come Schillaci, Baggio, Tacconi o De

64 FOOTBALL MANAGER World Cup Edition

Addictive, C64 disco.

vocarmi quel brivido lungo la schiena, ma bensì il ghigno satanico sulla tonda faccia di BDB che mi vuole mostrare una "sorpresa". Ritorna con l'ultimo numero di Zzap! inglese e per un attimo il cuore si ferma: in una pagi-Kevin "Narciso" Toms (Jeff Minter o Chris Butler hanno mai fatto lo stesso?) devo ammettere che il primo F.M. ha segnato una pagina di storia dei videogiochi raccogliendo numerosissimi appassionati ed inaugurando il alla fase finale.
Sono sufficienti tre minuti di caricamento e trenta secondi di gioco per capire come la Addictive abbia cercato di approfittare dell'occasione e della fama del primo F.M. per buttare sul mercato una schifezza qualsiasi, senza curarsi tanto del prodotto quanto di realizzarlo più in fretta possibile per non perdere il "treno" mondiale. L'aspetto esteriore è grezzissimo e, si giurerebbe di avere di fronte un (brutto) reperto "primi anni '80". I giocatori sono definiti unicamente da un generico parametro di abilità e dal ruolo, terzino, centrocampista, ala e attaccante. Un qualsiasi tentativo di organizzazione tattica della squadra risulta quindi estremamente limitato oltre che vano: durante la

F.M.W.C.E. non è un gioco e neanche un programma: sono due righe di codice scritte in tutta fretta e senza neanche pensare di realizzare un buon prodotto, tanto nella mischia qualcosa si vende lo stesso. Nonostante tutto è anche riuscito ad arrivare in ritardo all'appuntamnto perdendo anche quel minimo di interesse che potrebbe avere. Anche lui ce l'ha comunque fatta a conquistare il suo primato: quello di peggior gioco (e non solo calcistico) del mese e forse dell'anno.

Agostini, che tutto il vostro lavoro andrà perduto alla partita successiva perché non esiste opzione di salvataggio della situazione. Cosa non molto grave dopo tutto visto che non ci farete più di una (mezza) partita. Come se tutto ciò non bastasse il nostro Kevin ci prende anche per il *#$%& avvisandoci che, a causa dell'enorme quantità di funzioni e possibilità di gioco non è stato possibile inserirvi alcun effetto sonoro, neanche un misero beep-beep. Agli appassionati non resta che attendere la prossima uscita di F.M. 3 (purtroppo già annunciata nella confezione) e sperare...

PRESENTAZIONE 32%

Una traduzione in un buon italiano del gioco non è sufficiente a compensarne l'aspetto penoso e, soprattutto, la foto di Kevin Toms sulla confezione.

GRAFICA 36%

Due orribili schermate grafiche condiscono degnamente l'incomprensibile fase di gioco.

SONORO N.C.

Il sonoro non sarà necessario per questo tipo di giochi, ma almeno un beep e un motivetto iniziale...

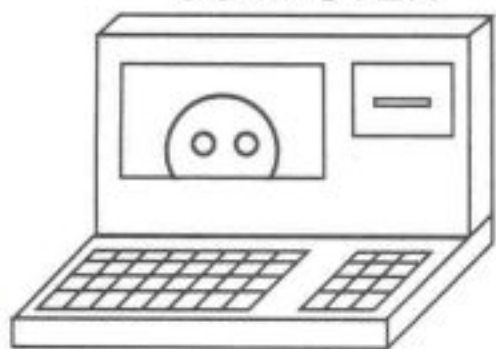
APPETIBILITA' 33%

Per qualche breve momento dopo il caricamento si conserva l'illusione di poter interagire con questo coso.

LONGEVITA' 33%

Vederlo è resettarlo.

GLOBALE 20%

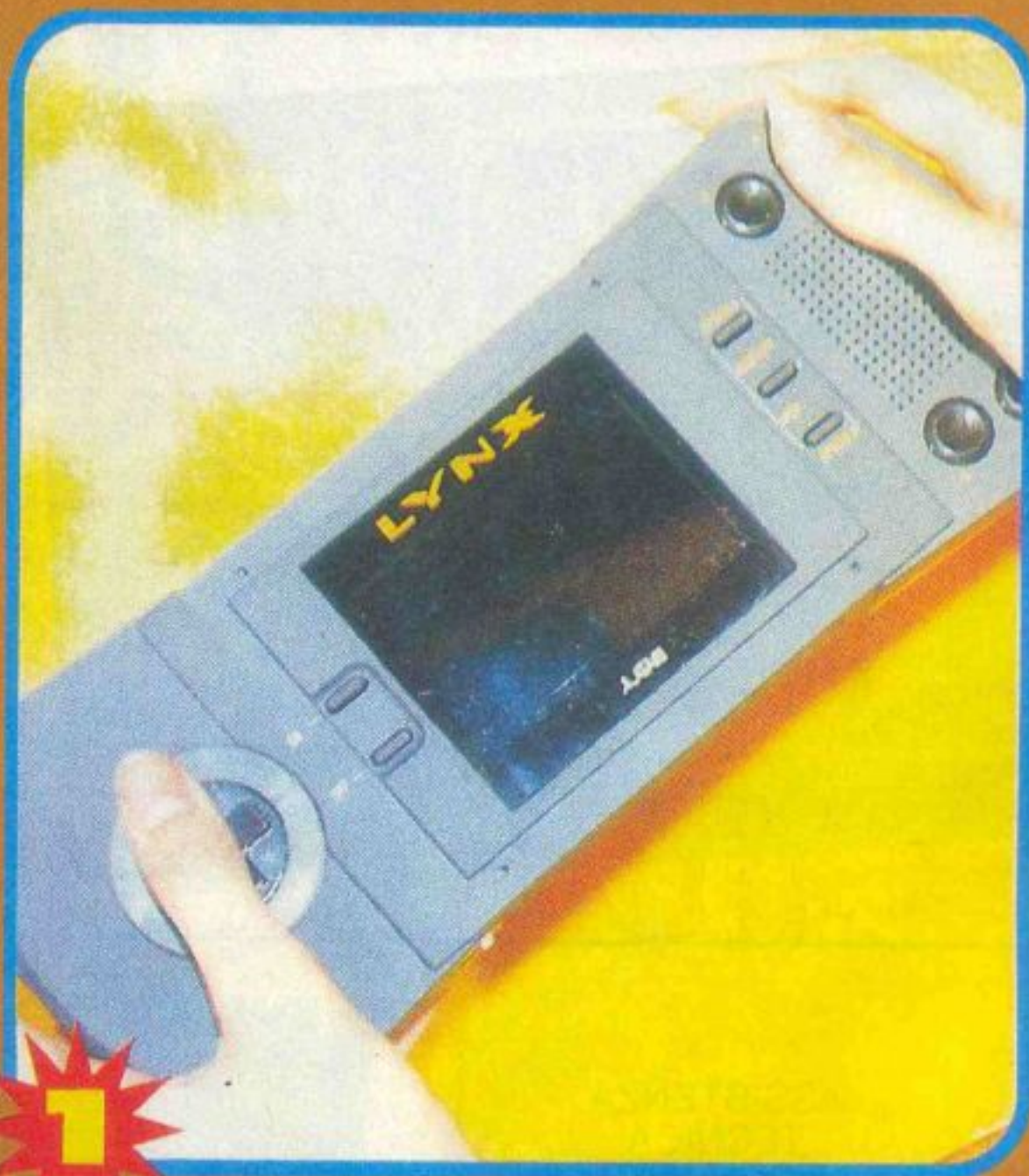
Andate immediatamente ad acquistarlo... liberatene i negozi e fatene un'enorme falò in piazza!

Videogiochi “portatili”

1.ATARI LYNX • 2.KONAMI HA

Bene ragazzi, l'Estate è appena terminata, e le serate nelle Mega sale giochi dei posti di villeggiatura, sono solo un ricordo. Esiste però un'alternativa al vostro Comp da casa, cerchiamo però di scegliere la migliore!

ATARI LYNX

Disegnato dallo stesso genio responsabile dell'Amiga, il Lynx è una meraviglia di tecnologia, con qualche particolare interessante, come l'Hardware zoom. E' già un successo negli Stati Uniti e sembra destinato a diventarlo anche in Europa. C'è un unico problema, l'Atari non riesce a fabbricarne tanti quanti il pubblico ne vorrebbe!

ASPETTO: Per essere onesti, non è certo quello che ci si aspetterebbe per un portabile. E' di un terzo più grande di una normale cassetta VHS.
I controlli sono rappresentati da un Joypad, tre bottoni per le opzioni, e due tasti di fuoco. I due bottoni di fuoco sono stati duplicati per permettere ai mancini, quando lo schermo viene girato, di trovarsi a loro agio. Esiste anche un controllo del volume, e l'attacco per le cuffie, alla cui destra si trova la connessione per il cavo che permette a otto giocatori di sfidarsi contemporaneamente, se il gioco lo permette.

Per giocare fuori da casa propria, vi saranno necessari almeno sei batterie portatili che si estingueranno in meno di quattro ore, mentre le batterie ricaricabili finiscono in due ore. Fortunatamente un trasformatore vi permetterà di giocare per più a lungo, e sembra che sia in progetto uno che collegato all'accendi sigari di una macchina vi permetterà di usarlo anche in viaggio.
Lo schermo non è così perfetto come quello di video walkman, è occorre tenerlo alla giusta angolazione per avere una risoluzione perfetta, ma è realizzato molto bene per essere così a buon prezzo, tenendo conto che offre un'animazione fluida, e che può utilizzare 16 colori su schermo da una palette di 4096.
Il cuore della macchina è il processore 6502, usato anche dal C64, accelerato a 16 Mhz (per l'Amiga sono 7,5), e cosa più importante i processori custom sono stati studiati per rendere facile la programmazione, e gli sprite usabili sono pressoché infiniti.

GIOCHI: Con il Lynx, viene venduto anche California Games della Epyx, con solo quattro eventi, tutti giocabili da due giocatori che possono aiutarsi o sabotarsi l'un l'altro.
Altri giochi che abbiamo visto sono: Gates of Zendocon, Blue Lightning, Electrocop e Gauntlet III.
Gates of Zendocon è uno shoot'em up a scrolling orizzontale con non meno di 51 li-

velli. I cancelli vi permettono di scegliere tra vari itinerari durante il gioco.
Blue Lightning è un gioco alla Afterburner, con nove livelli e una grafica superba.

blue lightning

Electrocop vi mette nei panni di robot alla ricerca di un terrorista folle in un intricato paesaggio e solo un'ora per risolvere la missione.
Gauntlet III si rifà al famoso coin op, e piacerà agli appassionati del tipo, con la possibilità immutata di giocare in quattro.

CONCLUSIONE:: Il Lynx è un magnifico prodotto, uno stupendo intreccio di alta tecnologia e grande potenziale, ma è anche caruccio, e non molto portabile, e non supportato, almeno per ora di molto software.

KONAMI HANDHELD

Usarlo andandosene a spasso non è molto facile, ma come sistema di intrattenimento casalingo è davvero una bomba.
Queste non sono realmente delle video console, poiché sono in grado di fornirvi un solo gioco. Ma i giochi disponibili sono tutti grandi successi da bar della Konami.

ASPETTO: Sono abbastanza piccole e molto leggere. Funzionano con due batterie stilo, possiedono due control pad, anche se normalmente quello di destra è il bottone del fuoco, e quattro bottoncini, la cui funzione dipende dal gioco.
Lo schermo è trasparente con

uno sfondo colorato. Gli "sprite" consistono in alcuni disegni monocromatici, che apparendo in serie danno l'idea del movimento, anche se questa illusione non è molto convincente, con i nemici che saltano da una posizione all'altra avvicinandoci. La tecnologia ricorda qualche orologio digitale e il sonoro è addirittura irritante.

GIOCHI: Ne abbiamo visti solo quattro, in commercio ne esistono di più, e il migliore è risultato sicuramente Skate or Die, con il pattinatore che si muove a destra o a sinistra in fondo allo schermo e gli ostacoli in 3D che si avvicinano, il tutto da una buona idea della velocità, ed è piacevole da giocare.
C vi farà sostenere il ruolo di un soldato spaziale in lotta con forme aliene sullo stile di Aliens. Ancora una volta la grafica è pseudo 3D, ma le pallottole sono difficili da vedere arrivare. L'azione è lenta e molto ripetitiva.
In Gradius, vi troverete sulla vostra astronave vista di lato con i "nemici" che entrano in campo dalla destra. Potete muovervi su e giù, sparare, e c'è anche una nave Madre da distruggere. Non male.
Doubble Dribble è un gioco di Basket. Il vostro giocatore comincia a destra e può muoversi verticalmente (tre posizioni) e verso destra (quattro linee) con due difensori che cercano di bloccarlo. Mah.

CONCLUSIONE: Nonostante l'aspetto attraente, e il prezzo basso, non sono quel che si chiama un affare.
Sembra che non sia stato cambiato nulla dai vecchi giochi orologio calcolatrice di qualche anno fa.

NINTENDO GAMEBOY

Questo è stato il primo vero videogioco portabile.
Schermo monocromatico, ma compatto e con una buona risoluzione, e che all'estero a già venduto milioni di esemplari, grazie anche al fatto che esistono innumerevoli giochi.

ASPETTO: Molto piccolo, funziona con quattro batterie stilo. Lo schermo di gioco è decisamente ridotto con un colore monocromatico giallo, ma molto efficiente. I controlli sono costituiti da uno switch a forma di croce, per le direzioni,due tasti di fuoco, e due bottoni, start e select, più il regolatore del contrasto e del volume. Esistono anche gli attacchi per le cuffie, per un alimentatore esterno e per collegarlo a un altro Gameboy. Il Tennis ad esempio da a entrambi i giocatori la loro prospettiva di gioco. Il sonoro è stereo(!) e davvero buono.

GIOCHI: Esistono dozzine di giochi per il Gameboy, inclusi il Tennis, il Baseball, Tetris, Nemesis e Super Mario Land. La giocabilità è decisamente alta, come ci si può aspettare da un prodotto Nintendo, e le case produttrici di software che si lanciano nella creazione di giochi per il GB sono innumerevoli. Ultima la Ocean, che ha prodotto la versione portatile di Batman The Movie.

CONCLUSIONE: Piccolo e ben coadiuvato dalla resistenza delle batterie, ecco un perfetto portatile. E ci sono anche una miriade di gran giochi.
Non è ancora ufficialmente importato in Italia, ma speriamo che qualcuno ci pensi presto.

AMSTRAD
LA NUOVA GENERAZIONE

C'era già chi aveva insinuato, alla fine dello scorso decennio, che, gli anni novanta avrebbero decretato la fine dell'era degli otto bit.

Ed ecco che puntualmente arriva la smentita ufficiale. L'Amstrad, casa produttrice di hardware molto conosciuta, si rilancia sul mercato degli anni 90, con ben tre prodotti a 8-bit.

Si tratta di due computer ed una console, con una linea estetica estremamente moderna, e con configurazioni tecniche di tutto rispetto.

Cerchiamo di analizzare una ad una le macchine presentate dall'Amstrad, ai giornalisti di tutta Europa, lo scorso Giugno a Parigi.

Tanto per sottolinearlo, la sede della riunione era appositamente designata, soprattutto perché, è proprio in Francia che la società Inglese ha raggiunto i maggiori successi commerciali, arrivando a toccare percentuali di mercato ludico più che rimarchevoli. Solo nell'89, nel paese transalpino, ne possedeva il 55% contro il 27% dell'Atari, e solo l'8% della Commodore, il restante 10% era diviso tra altre case produttrici.

Passando ai computer, il primo di cui parlare, è senza dubbio, il rinnovato 464 plus, discendente diretto del 464 che ha riscosso un notevole successo anche da noi.

Dobbiamo prima di tutto ricordare che la possibilità di avere ad un prezzo relativamente modesto, un vero computer con tanto di video, era stato uno dei motivi dell'alto numero di vendite che l'ormai "vecchio" 464 aveva avuto. Naturalmente la formula vincente non è stata cambiata, infatti il nuovo 464 Plus verrà venduto insieme al monitor che potrà essere di 12" o di 14", nel primo caso sarà monocromatico, nel secondo a colori. Il prezzo si aggirerà intorno alle 500.000 lire, pur mantenendo una perfetta compatibilità con i vecchi giochi del 464, sarà possibile usare quelli nuovi tramite la cartuccia ROM presente in tutte e tre le nuove macchine dell'Amstrad.

L'uscita video è in RGB, e promette, grazie anche al supporto di 4096 colori, solo gestiti 32 su schermo contemporaneamente, una grafica che va molto al di là di quello che fino ad ora è stato il campo degli 8-bit.

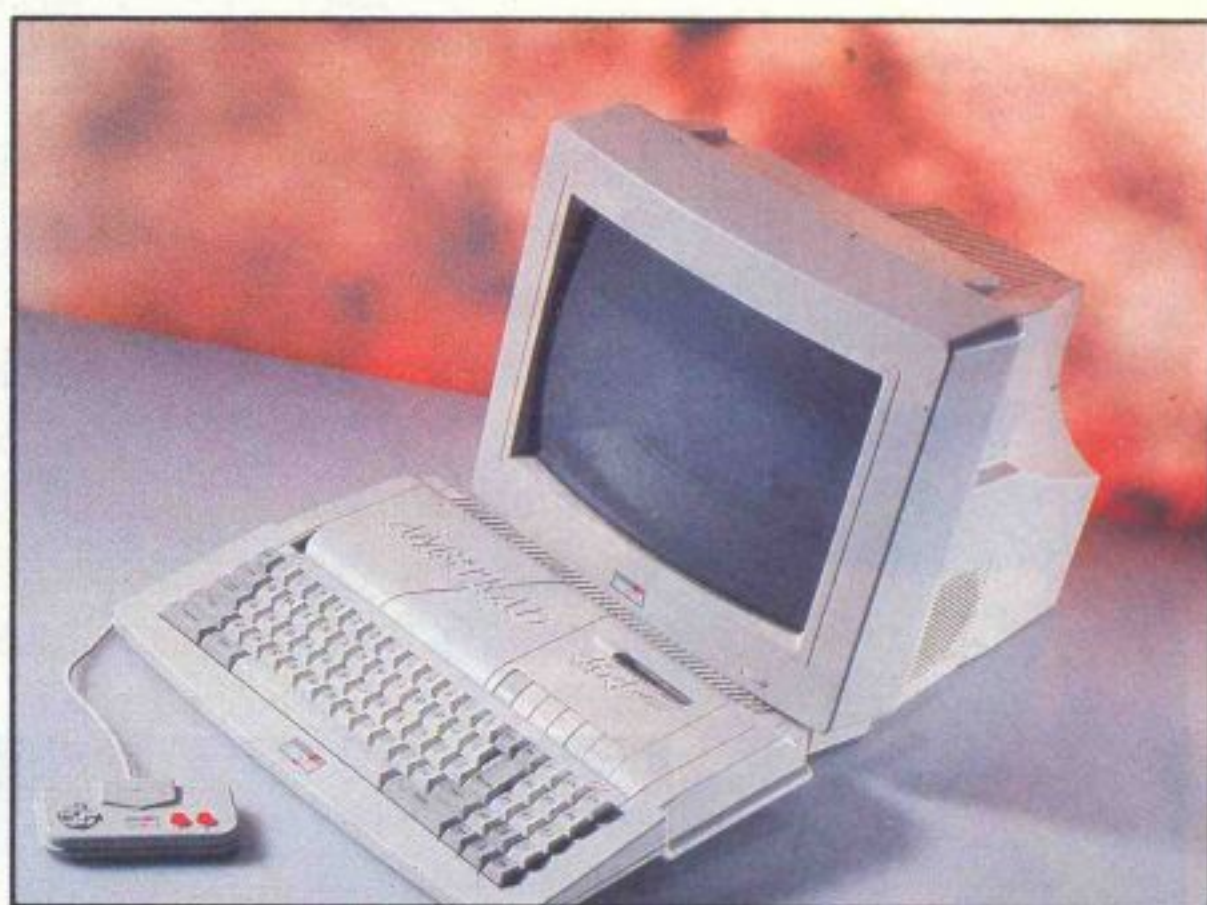
La memoria disponibile è di 64 K, come nel caso della console, anche se nn sappiamo in che misura viene utilizzata per gestire le varie parti l'hardware, e

CARATTERISTICHE TECNICHE

	GX4000	464 Plus
Processore	Z80A	Z80A
Memoria	64 K	64 K
Configurazione	Cartuccia ROM	Cassetta Cart. ROM
Colori	32 da 4096	32 da 4096
Sprite	16	16
Audio	Stereo AGS	Stereo AGS
Porte Joystick	2 digitali 1 analogica	2 digitali 1 analogica
Uscita Video	RGB Sync Composito Presa Scart/Peritel	RGB Sync Composito
Monitor	Monocromatico 12" Colore 14"	Monocromatico 12" Colore 14"

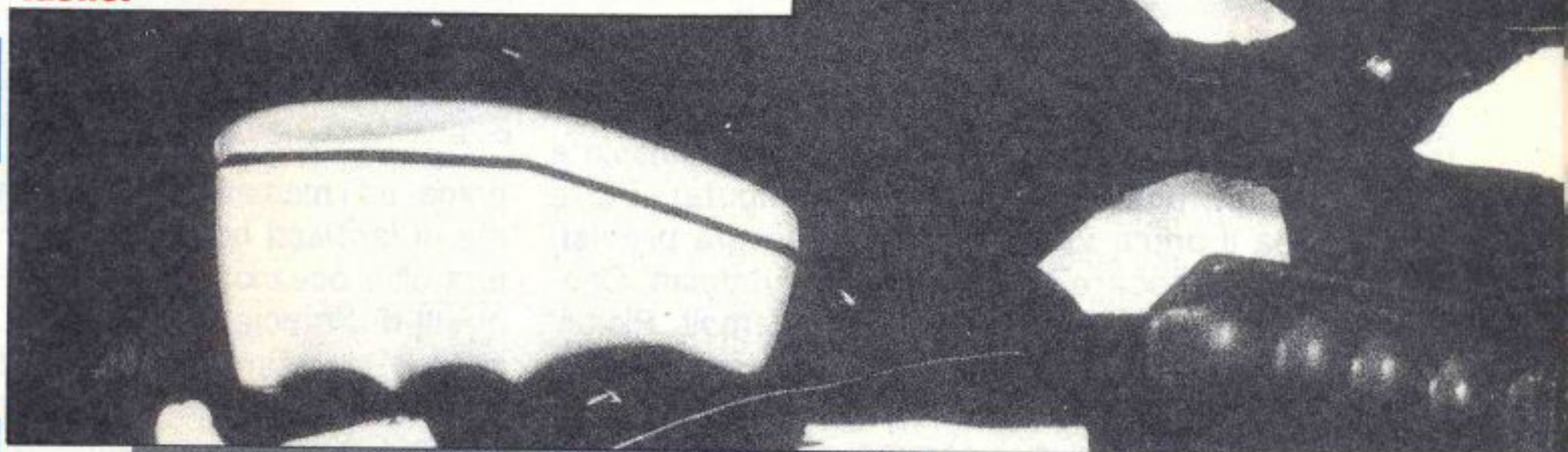
	6128 Plus
Processore	Z80A
Memoria	128 K
Configurazione	Disco 3" Cart. ROM
colori	32 da 4096
Sprite	16
Audio	Stereo AGS
Porte	2 digitali 1 analogica
Uscita	RGB Sync Composito
Monitor	Monocromatico 12" Colore 14"

'90

il processore è uno Z8OA, comune a tutti e tre i prodotti.
Parlando della console,la GX 4000, il cui prezzo è intorno alle 250.000 lire, senza monitor, possiamo dire che sia il primo vero tentativo di attaccare lo strapotere extra-Europeo in questo campo. Le caratteristiche sono pressoché simili a quelle del 464 plus, da cui è facile dedurne una completa compatibilità, il sonoro, è supportato da tre canali indipendenti, così come nel caso dei due computer.
Per il 6128 Plus, il discorso cambia considerevolmente. Prima di tutto, la memoria è di 128 K, e oltre al supporto della cartuccia ROM, possiede un disk drive da 3 pollici e mezzo, il prezzo è di circa 700.000 lire che, se si aggiunge il monitor a colori, raggiunge le 900.000, sfiorando i costi di una macchina a 16-bit, con cui, nonostante l'ottima grafica, nettamente superiore ad altri computer da 8, non può assolutamente reggere il paragone.
Le novità Amstrad comunque, non finiscono qui, infatti per agevolare il lancio dei suoi nuovi prodotti la casa d'oltremanica, ha preso accordi con alcune delle più affermate Software House, esistenti sul mercato odierno, quali la Ocean, la US Gold, la Infogrames, la Anco, la Loriciel, l'Empire, la Gremlin, la Domark, e la Titus (per citarne alcune), che dovrebbero supportare il software della console e dei due computer. Entro Natale sono già previsti giochi come Batman, Operation Thunderbolt, Plottin' Puzzle, Shadow Warrior, Robocop II, Kick Off II... insomma non esiste certamente il rischio di mancanza di giochi, e questo è un punto a cui l'Amstrad ha dato molta importanza.
Il particolare di produrre giochi in cartuccia poi, a sicuramente invogliato i produttori di giochi a questo sforzo, questo sempre a causa di quel male latente di cui soffre il mondo del software, e cioè la pirateria, è indubbiamente più laborioso, non voglio dire impossibile, copiare una cartuccia che non un disco o una cassetta, una cosa sulla quale dovremmo fermarci un po' a pensare.
La commercializzazione, dovrebbe avvenire già dal prossimo Ottobre, o forse prima, ed i mercati test, prima di lanciarsi nell'avventura oltre oceano, saranno quelli di Francia (e come poteva mancare), Italia, Spagna e Inghilterra.
L'Ultimo aspetto su cui attirare la vostra attenzione, è costituito dal Joystick, che sarà, quello fornito nella confezione, un JoyPad, anche se è previsto un attacco analogico.
Tirando le somme possiamo presumere che il nuovo decennio si apre all'insegna di una nuova freschezza nel mondo ottobittiano, e che, considerando la notizia, da poco confermata, della prossima uscita di una console del C64, non ci rimane che attendere ulteriori e importanti sviluppi.

COMMODORE CONSOLE

Da tempo se ne sentiva parlare, ma da poco è stata finalmente ufficializzata, almeno in Inghilterra, la prossima uscita sul mercato del C64GS, ovvero la console del vecchi C64.
L'intenzione chiaramente, come nel caso Amstrad di cui sopra, è quella di togliere fette di acquirenti alle case giapponesi.
Anche in questo caso, è stato raggiunto un accordo con case di software, per la precisione la Mindscape, che ha annunciato una
futura conversione di "Fiendish Freddy's Big Top O' Fun" su cartuccia. Uno dei motivi dell'entusiasmo suscitato, è da ricercarsi, come già detto, dalla facile risoluzione di un problema come la pirateria, ma anche dall'opportunità di realizzare giochi, che in precedenza si vedevano relegati al solo disco.
Un altro gioco, candidato alla conversione, dovrebbe essere Space Rogue, a suo tempo medaglia d'oro su queste pagine, ma sappiamo che alla Mindscape, stanno addirittura preparando dei giochi scritti espressamente per essere venduti in cartuccia.
Non sappiamo quale potrà essere il prezzo dei giochi in cartuccia, ma con un po' di pazienza potremo dirvi qualcosa di più preciso.

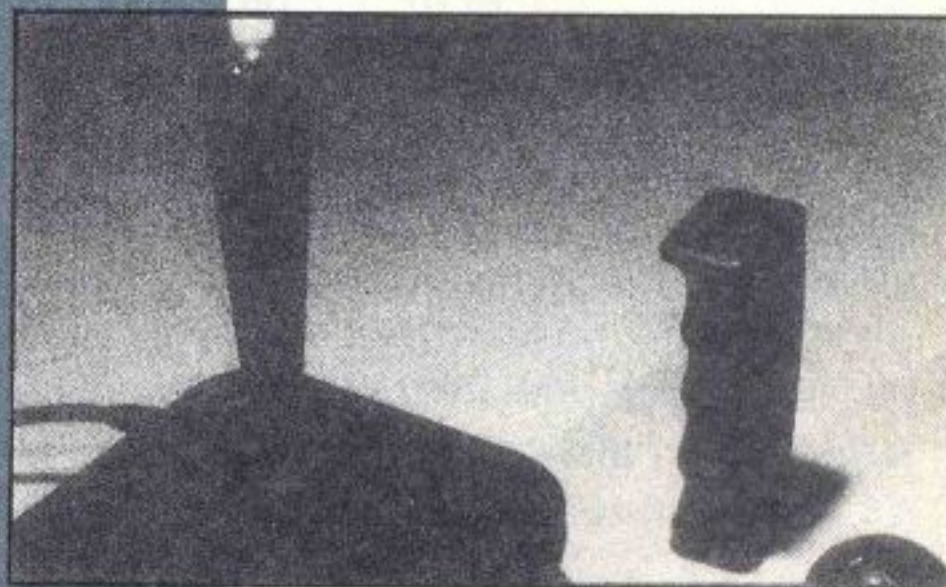
AUTO

E' ancora tempo di joystick. Phil King si fà strada attraverso un mare di forme strane e colorate che rappresentano le ultime novità in fatto di "game controllers". Dopo lo sfortunato incidente del mese scorso (Robin purtroppo è sopravvissuto all'urto con un joystick e ce la siamo vista brutta) la pericolosa "Prova Finestra" è stata abbandonata, ma non temete: state certi che tutti questi joystick non hanno avuto vita facile.

WICO SUPER THREE-WAY

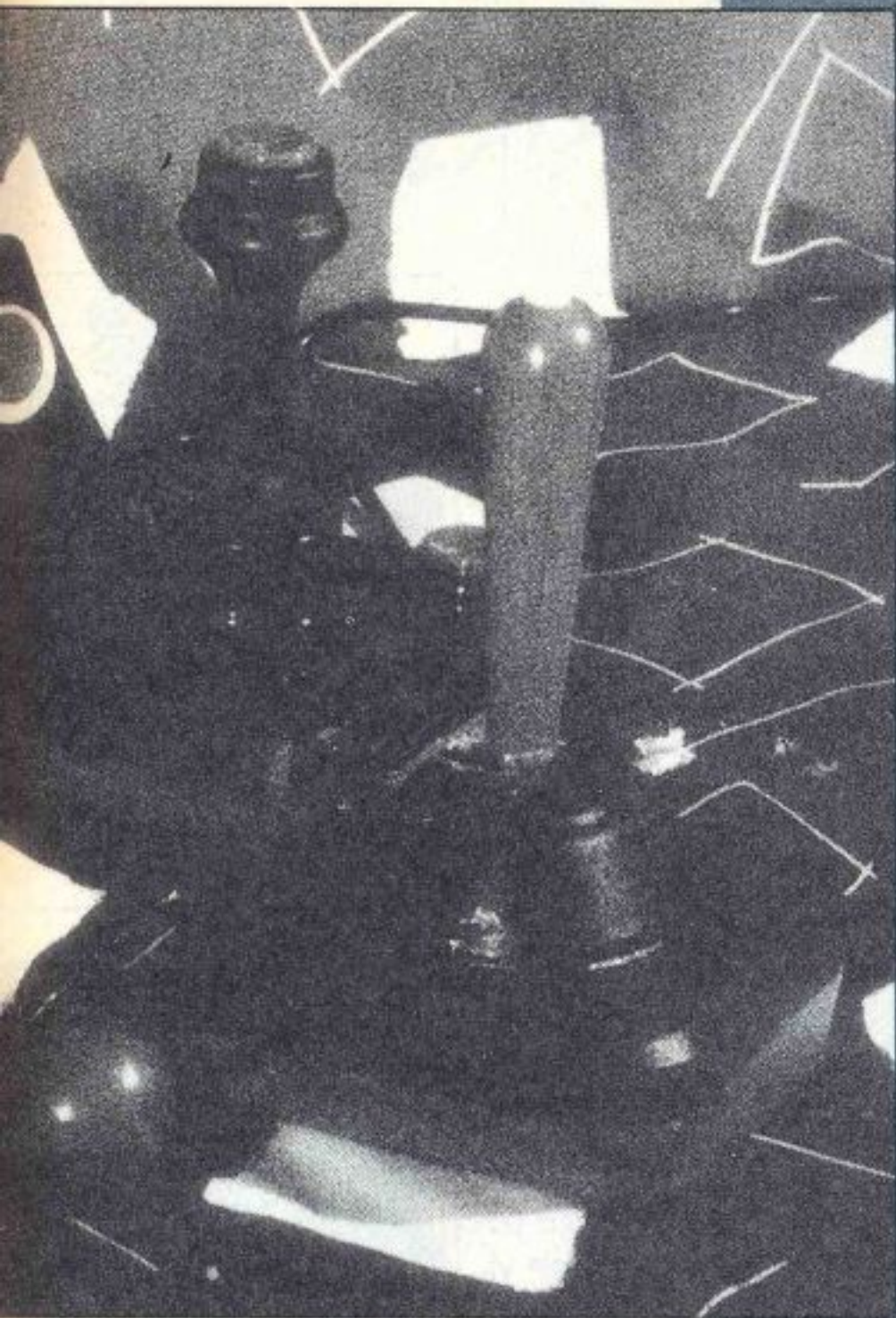
Suncom

Questo joystick piuttosto versatile è venduto insieme a tre diverse manopole, una classica "a palla", una simil-anatomica "a cioche" e una... beh, una molto strana a forma di cilindro che va stringendosi verso la base. Queste scivolano semplicemente lungo lo stilo vero e proprio d'acciaio e hanno tutti un foro in alto per far passare il piccolo bottone di fuoco presente sulla sommità dello stilo stesso. Ci sono anche due anelli che servono per bloccare il joystick dimodoché si possa costringere il joystick a quattro direzioni solamente (per giochi tipo Tetris o Pipemania che non vogliono diagonali) o lasciarlo libero con otto. Oltre al pulsante in cima, che non offre un grande affidamento, se ne trova uno alla base che funziona abbastanza bene.
Il joystick fornisce una simpatica sensazione di "molleggiatura": lo stick si centra molto in fretta quando si lascia una direzione evitando così perdite di tempo inutili. Stranamente non ci sono microswitch né per le direzioni né per i pulsanti di fuoco ma questo non sembra peggiorare la risposta (anche se la durabilità è un po' in dubbio). Anche se il "manico" è molto lungo, il gioco in sé stesso ha un'ampiezza media e si adatta a qualsiasi tipo di situazione, specialmente con i tre manici intercambiabili. Il piccolo bottone di fuoco "in cima" dà poca affidabilità, ma in compenso quello alla base sembra funzionare abbastabza bene. Un'altra cosa che irrita un poco è la completa mancanza di ventose alla base, che sta a significare una pessima stabilità quando si gioca appoggiati ad un piano.

Il Super Three-Way è un joystick costruito in maniera solida, e dovrebbe dimostrarsi abbastanza durevole.

Verdetto Finale: ■ ■ ■
Un po' costoso, ma rispon de bene ed è stato costriuto per durare.

WICO ERGOSTICK

Suncom

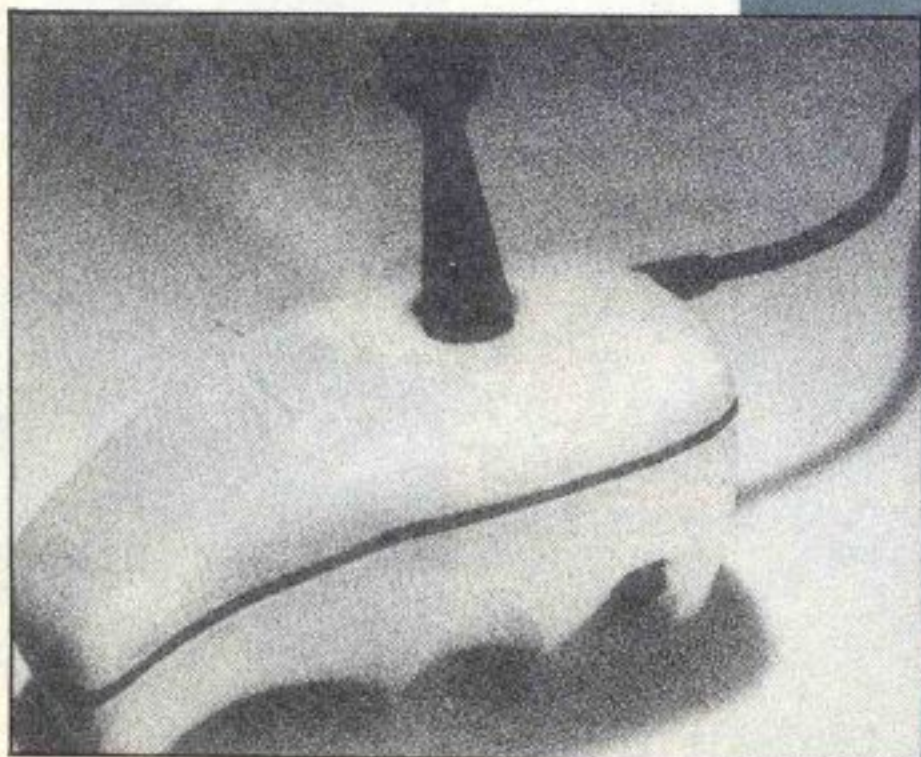
Questo joystick "unico nel suo design ergonomico ed originale" sembra il fratello gemello dello Speedking. Il corpo principale però è fatto di uno strano matriale bianco gommoso e ricorda un po' i viscidi tasti dello Spectrum (Marco, vai a ca**re; NdChiSaiTu)!
Ad ogni modo, si posiziona nella mano in maniera molto confortevole e sia le direzioni sia il pulsante di fuoco hanno degli ottimi microswich e forniscono una buona risposta. Con il corto stilo (e con l'ancor più

PROFESSIONAL 9000 DELUXE

Euromax

Un disegno classico (manopola "a palla" e due bottoni di fuoco grossi e rotondi alla base), il vecchio 9000 è stato in giro per il mercato per un bel po' d'anni. La versione Deluxe rimpiazza la vecchia manopola a palla con una fornita di un pulsante di fuoco. La principale aggiunta però è quella di un pulsante di autofuoco: questo funziona premendo uno qualsiasi dei pulsanti di fuoco e può venire regolato ruotando uno dei bottoni alla base. Un interruttore sotto la base seleziona il pulsante in cima o quelli alla base e quattro ventose assicurano una buona stabilità se appoggiati.
Come il Pro 9000 lo stick risponde molto bene e ha le direzioni fornite di microswitch ma i pulsanti di fuoco hanno ancora i vecchi contatti a foglia. Il gioco è molto corto e lo stick ritorna in posizione immediatamente permettendo così virtuosismi di ogni genere.
L'autofuoco regolabile è una buona idea e permette di avere una velocità di sparo costante in tutti i giochi e fortunatamente si può spegnere per i giochi dove è utile tenere premuto il fuoco (R-Type, Kick-Off, TV-Sports Football ecc.).
Lasciando perdere i pulsanti di fuoco, il joystick stesso è costruito in maniera robusta e l'anima dello stilo è in solido metallo.

Verdetto Finale: ■■■■
L'autofuoco è fantastico, lo stilo con il gioco corto e munito di microswitch è fantastico e i pulsanti di fuoco sono un po' meno fantastici, visto che i contatti a foglia offrono poca fiducia. Se avessero messi i microswitch anche ai pulsanti avrebbe potuto competere con il Cruiser.

corto gioco) i cambi veloci di direzioni "a la" Kick-Off sono facili da ottenere (perfino Stu è riuscito a battermi usando questo joystick). I microswitch sono più silenziosi del normale e forniscono un click appena udibile, ma il piccolo buco attorno allo stilo provoca un rumore rassicurante quando ferma la corsa dello stilo stesso.
Anche se più piccolo, il pulsante di fuoco è più comodo di quello dello Speedking ed è meso in una posizione nettamente migliore e stanca meno il dito. Ad ogni modo i crampi prima o poi vengono lo stesso visto che manca l'autofuoco. Il joystick sembra abbastanza resistente, e se avessimo fatto la "prova finestra" sarebbe senza dubbio tornato su!

Verdetto Finale: ■■■
Un buon joystick, anche se è un po' troppo costoso contando che per meno si può avere lo Speedking che ha anche l'autofuoco.

ULTIMATE RAPIDFIRE

Euromax

Questo è un'altro di quei "mega joystick" con una base enorme, che ospita ben quattro pulsanti di fuoco (e LED che si accendono quando ne premete uno) e una manopola corta a palla. La velocità del fuoco rapido può essere selezionata (o spenta) girando un piccolo interruttore sulla base. Le ventose assicurano il corpo-joystick a un qualsiasi tavolo senza perdite di stabilità.
Il piccolo "manico" è molto molleggiato e ha un gioco molto corto e così... (lo devo proprio ripetere?) ...i cambi di direzione veloci sono possibili senza fatica. Le direzioni hanno i microswitch e sono facili da ottenere. I pulsanti di fuoco non hanno i microswitch ma sembrano rispondere meglio degli altri joystick Euromax e hanno una forma leggermente convessa (piuttosto che concava) che personalmente preferisco. I LED sono un'idea simpatica anche se non sono poi una novità.

Verdetto Finale: ■ ■ ■ ■ ■
Mi piace davvero. Ben disegnato e solidamente costruito, è uno dei migliori joystick in circolazione (dopo il mitico Cruiser).

TURBO PEDAL

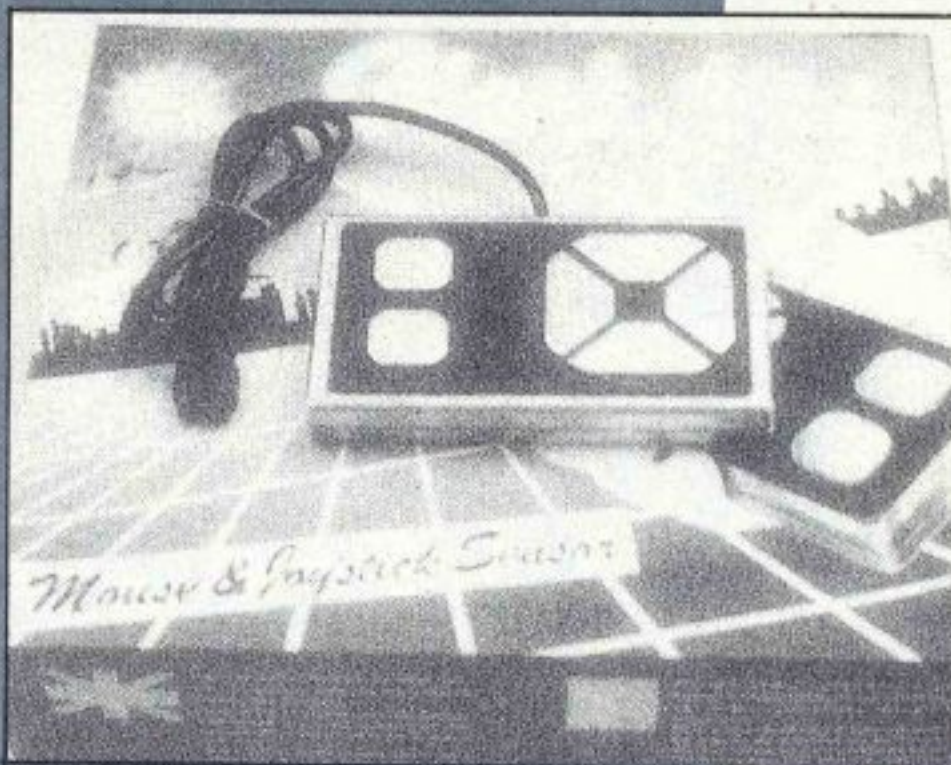
Euromax

Beh, non è proprio un joystick, ma un paio di pedali!
Disegnato principalmente per i giochi di guida, controlla i movimenti verticali (tipo acceleratore e freno). Naturalmente sarebbe abbastanza inutile (come si fa a prendere le curve?) senza altre direzioni e il pulsante di fuoco, quindi queste ultime si possono ottenere infilando un joystick qualsiasi nella porta joystick del Turbo Pedal, dopodiché si connette il Pedal stesso al computer.
I pedali rossi sono grandi abbastanza per la maggioranza dei piedi ma sono abbastanza scomodi, visto che a differenza dei veri pedali delle auto non potete far riposare il piede appoggiandolo sopra ai pedali senza premerli e quindi perdendo leggermente il controllo!
Per quanto riguarda l'utilità, beh, ho provato a giocarci a Kick Off, ma non è stata una buona idea. Ad ogni modo funzionano perfettamente per quello per cui sono stati costruiti, e rendono un qualsiasi gioco di guida molto più realistico e divertente.

Verdetto Finale: ■ ■
Abbastanza costoso, può risultare parecchio divertente per gli appassionati.

FLASHFIRE

Flashfire

Ben strano come joystick. Niente microswitch, niente contatti a foglia, niente molle, niente gioco... in effetti ci troviamo davanti a un prodotto completamente nuovo, che pur

▲ FLASHFIRE

essendo un joystick non ha niente del joystick. Le direzioni infatti, così come i pulsanti di fuoco, funzionano con la tecnica dello sfioramento, ovvero passate lievemente le dita sui sensori color argento e voilà, come per incanto potrete vedere la reazione sullo schermo.
Vista la mancanza di "roba da pigiare" l'azione dello sparare diventa un po' difficile in situazioni tipo shoot'em-up, fortunatamente però è incluso anche un tasto di autofire che però può benissimo venir scambiato per un tasto normale visto che i due tasti, standard e autofuoco, sono uguali.
Non essendoci parti meccaniche, l'usura sarà limitata allo sfregamento dei sensori, e visto quanto sono resistenti, non è poi cosa da preoccuparsi. La risposta fornita dalle direzioni è generalmente buona anche se è troppo sensibile (basta spostare inavvertitamente il pollice e vi ritroverete in una brutta situazione in un paio di secondi) ed è un po' difficile abituarsi all'inizio, ad ogni modo una volta "dominato" non è difficile trarne soddisfazioni.

Verdetto Finale: ■ ■
Robusto, originale e sensibile: praticamente perfetto, se non fosse appunto troppo sensibile e così diverso dagli altri (l'abitudine a joypad e joystick è difficle da sostituire).

IL MEGLIO DEGLI ALTRI

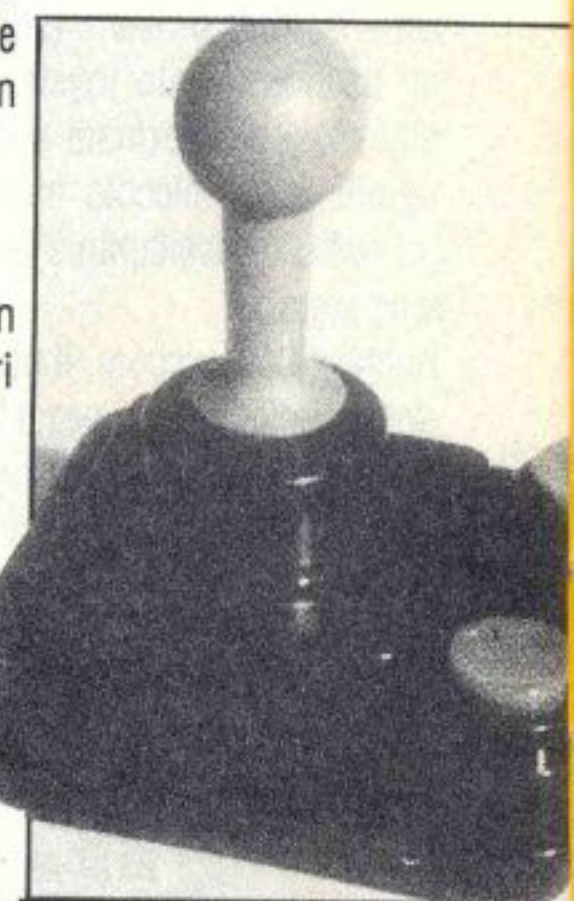
PROFESSIONAL 9000

Euromax : ■ ■ ■

Predecessore del Pro 9000 Deluxe con una manopola a palla e nessun pulsante "in cima" o autofuoco. Come il suo successore la risposta è ultrarapida e precisa ed è estremamente solido. Le direzioni hanno i microswitch, mentre i pulsanti no ed è questo che lo rovina un po'.

THE ARCADE

Euromax: ■ ■ ■ ■

Questo è il joystick che usiamo noi in redazione di solito. L'Euromax dice che è quello che ha venduto di più in Europa per circa nove anni. A parte la base triangolare, è praticamente identico al Pro 9000. Molto comodo da tenere, ha delle risposte molto veloci e i pulsanti come al solito non hanno i microswitch. Dev'essere un vizio dell'Euromax. Da notare che la versione Turbo ha anche l'autofire.

SONO TORNATI!
WICO®
BRAND PRODUCTS
Dutch and Dutch
THE BOSS
Prestazioni fantastiche ad un prezzo fantastico. Ampia manopola antiscivolo sormontata dal pulsante fuoco, per una azione super-veloce. L.35000
ERGOSTICK
Morbido, anatomico, sensibilissimo, per controllare perfettamente qualsiasi gioco. L.45000
RED BALL BAT HANDLE
RED BALL
Prestazioni stile sala giochi. Per una risposta fulminante con qualsiasi gioco arcade. L.49000
BAT HANDLE
Impugnatura confortevole, due pulsanti gioco selezionabili. L.49000
SUPER THREE-WAY
Personalizzabile per tutti i tipi di gioco, grazie alle tre impugnature intercambiabili. Il sistema esclusivo "Gate Lock" ti permette di selezionare 4 o 8 direzioni di comando. L.59500
Suncom
TECHNOLOGIES
Distribuiti da LEADER Distribuzione s.r.l., via Mazzini 15 - 21020 - Casciago (VA) -

CREANDO CREATURE

John è stato male, la redazione inglese di ZZAP! voleva il demo musicale/per ieri, la Thalamus per domani aveva bisogno di un demo del gioco ma — hei! — i fratelli Rowlands sono dei galli. Abbiamo indossato la nostra tenuta da surf, fa caldo e la piscina è invitante. Schiaffate un paio di computer sul trampolino con qualche lattina di birra e facciamo finta di lavorare, dai.

MERCOLEDI' 11 APRILE

John: tanti auguri a te, tanti auguri a te, tanti auguri caro Stevie, tanti auguri a tee (se non l'aveste capito, è il compleanno di Steve oggi).
Oggi abbiamo fatto un giro sull'Astra GTE 16v con Dave e siamo andati da ZZAP!, il che ha significato alzarsi all'alba (le 4:30, yawn), visto che ci mettiamo un ora e mezza per andare alla Thalamus e due e mezza per arrivare in redazione (poi uno si chiede "ne vale la pena?"). Abbiamo dato ai poveracci la prima puntata del diario e un demo del gioco (per le foto).
Steve: Come ha detto il mio socio, siamo andati alla Newsfield a bordo del bolide di Dave. Grazie a Rob e Phil per il divertimento nel pomeriggio e grazie a Carol per il caffè. mentre eravamo là abbiamo dato un'occhiata a un simpatico joystick munito di LED. Beh, i ragazzi non si ricordavano più come si chiamava (certo che sono stupidi) perciò se sapete dove se ne possa comprarne uno, fatecelo sapere (Prova con la Euromax, lo recensiamo in questo numero NdPK)

VENERDI' 13 APRILE

Oggi è venerdì tredici e ce ne siamo accorti!
Due dei nostri computer si sono presi un misterioso virus che li ha mandati in corto. Dalle prese di areazione hanno cominciato a spuntare delle fiammelle che ben presto hanno incendiato tutta la nostra casa. Nel frattempo un motociclista, guardando le fiamme, stava per investire un passante e per evitarlo ha deviato ed è entrato nel soggiorno della casa di fronte alla nostra rompendo il tubo del gas provocando una immediata combustione spontanea della villetta in questione. Come spesso succede poi la centrale nucleare dietro casa nostra ha cominciato a fumare e... STOP! Basta con tutte queste idiozie, stiamo diventando ridicoli. Se avete creduto a una qualsiasi delle cose scritte sopra, allora siete più stupidi di Rob Ellis (scusa Rob ma ci dovevo mettere qualcuno)!

MARTEDI' 17 APRILE

John: Gli ultimi quattro giorni sono stati utilizzati come una vacanza e quindi siamo andati a Southend un paio di volte a giocare un sacco di coin-op. Uno che certamente mi ha acchiappato è stato il vecchio Space Harrier (una volta ne andavo pazzo).
Ho cominciato a disegnare il primo "torture screen". Abbiamo fatto un sacco di schizzi per farci un'idea. Dopo un paio d'ore spese a buttar giù codice, adesso ho lo schermo pronto per buttare giù un po' di grafica. Steve insiste nel lasciare solo due caratteri vuoti nella parte dello schermo per lo status degli sprites, il che gli fornirà più spazio per gli schermi delle torture. così sono stato costretto a spostare quello stramaledetto status di otto pixel verso il basso e dovrò utilizzare il bordo (non che qualcuno se ne accorgerà).

Steve: Dopo il simpatico nonché lungo weekend passato a rilassarmi, è tempo di tornare al lavoro su una nuova sezione di gioco: lo schermo delle torture. Gli schizzi fatti sembrano grandi. Se vengono fuori come noi speriamo avremo delle sezioni divertenti da giocare e da guardare. Non ci sono però abbastanza sprites rimasti nel C64 per lo schermo della tortura, così abbiamo deciso di animare anche i caratteri. Ci sono due creature fatte di caratteri che si animeranno in questo primo schermo. Queste saranno a) la creatura che spinge la piattaforma quando voi ci saltate sopra, b) la creatura sulla bici che fornisce corrente alla motosega. Ci saranno 32 sprites sullo schermo con spazio per 122 animazioni in memoria

MERCOLEDI' 18 APRILE

John: Stavo bevendo un po' di limonata mentre stavo lavorando stamattina e sfortunatamente ne ho schizzata un po' sulla tastiera del PC. così ho pulito un po' e non ci ho più pensato quando oggi pomeriggio mi sono messo al lavoro e mi sono accorto che una dozzina di tasti hanno deciso di rimanere giù quando li premevo. E non solo tasti qualsiasi, anche tasti vitali come Assemble, Monitor, Escape e così via. Ho

come la sensazione che la dovrò cambiare.
Ho parlato con Robin Hogg questo pomeriggio a proposito del demo musicale che costoro vorrebbero da schiaffare in una cassetta in copertina. Chiunque abbia avuto la versione su disco di Retrograde avrà visto che ne abbiamo già fatto un'altro. Ad ogni modo, abbiamo deciso che sarebbe stata una gran bella cosa. Così ho spento le ultime ore cercando qua e là un paio di musiche da sgraffignare e di un 'select system" per metterle assieme.

un po' e siamo arrivati alla bellezza di un minuto e venticinque secondi di nastro. L'unico problema è non sempre carica. Dio solo sa il perché, quindi cosa ne pensa di farcelo sapere?

Steve: Come ultimo tentativo di far caricare un po' di più (sempre) il nostro demo, abbiamo provato a ripulire le testine del registratore, visto che non lo usiamo da diciotto mesi sarà un po' sporchino. Così via verso il negozio più vicino che vende del pulisci-testine e, tah dah! problema risolto.

Steve: Un'altro demo musicale, uhmm... Questo significa fermare il lavoro per Creatures per un paio di giorni per scrivere/comporre/copiare un po' di musica. Un paio di pezzi sono vecchi, un'altro po' sono stati scritti per altri giochi ma erano troppo ingombranti e li ho riscritti. Questo capita abbastanza spesso e ora ho una quindicina di dischi pieni di pezzi musicali. Nonostante tutto continuo a scriverne di nuovi come "Apex Beat" che è abbastanza funky.

VENERDI' 20 APRILE

John: Ora che abbiamo finito il demo musicale, è tempo di metterlo su cassetta. Rob H lo vuole il più piccolo possibile (ooo-er!) e siamo riusciti a comprimerlo

LUNEDI' 23 APRILE

John: Avendo spedito il demo a ZZAP!, ci siamo accorti di un errore rimasto nella schermata principale: essendo un'update di un demo dell'anno scorso, c'era la data dell'anno scorso! Ci siamo semplicemente dimenticati di sostituirla. come si fa ad essere così stupidi?

Steve: dopo aver comprato una copia di Ghouls 'n' Ghosts, abbiamo deciso che c'erano troppo pochi punti di restart. Voglio dire, non fa mica piacere spendere un sacco di tempo per arrivare in un punto e poi se si crepa dover rifare tutto daccapo! Abbiamo deciso che in Creatures ce ne saranno almeno dieci.

MARTEDI' 24 APRILE

John: Stamattina ho ricevuto un demo da Rob Stevens (quello che ha programmato Snare, ma non ce l'abbiamo con lui lo stesso — sto scherzando) che crea una divisione di raster senza sfarfallii e che permette agli sprites di passarci avanti e indietro. Ne avrò bisogno per Creatures™ © 1990 ® 1990.

Steve: Dopo aver lavorato tutto il giorno pacificamente, alle 5:45 Rob H mi telefona e mi dice che vuole ancora musica (visto che piace tanto). L'unico problema è che il demo serve per il 26 il che vuol dire che dovremo usare il Datapost.

MERCOLEDI' 25 APRILE

John: Dovrei proseguire nel gioco oggi ma devo modificare il selettore musicale, ancora. Penso che questo mi darà la possibilità di correggere la data da 1989 a 1990. avendo perso la metà del giorno sulla musica, abbiamo lavorato al gioco fino a mezzanotte (beh, stiamo lavorando per voi).

Steve: nello spazio di circa cinque ore ho scritto (copiato — John) tre pezzi di musica (uno è un remix di Apex Beats). La musica di Game Over è una delle più corte che io abbia mai scritto — solo 239 bytes! E' stato impostato il tutto alle due circa e arriverà a ZZAP! per la mattinata.

LUNEDI' 30 APRILE

John: Questa mattina abbiamo ricevuto la nostra copia di 4th Dimension (grazie Paul). Dopo aver caricato Cyberdine Warrior abbiamo notato che uno dei canali audio era partito — probabilmente il caricatore l'aveva fatto fuori visto che accade solo quando lo schermo dei titoli appare per la prima volta.

Per quanto riguarda lo schermo delle torture posso solo dire di aver passato la mattinata a far addormentare una delle due creature, mentre il pomeriggio a farla svegliare.

Steve: oggi fa caldo! Questa è un'ottima scusa per lavorare in occhiali scuri e pantaloncini. Abbiamo cominciato la musica per lo schermo delle torture che è carina e "tonda". Ho anche continuato la grafica per il livello delle cascate che è quello dove Clyde userà una barca per andare in giro. Ho anche fatto il grosso alieno con il fiato tremendo che cerca di carbonizzarvi.

MERCOLEDI' 2 MAGGIO

John: ora ho il grosso alieno sputafuoco che si muove avanti e indietro per lo schermo e sputa fuoco (sembra abbastanza bello). L'alieno sonnacchioso può anche spingere la piattaforma su cui si trova Clyde dal basso verso l'alto.
Il tempo è migliorato, il che sta a significare che era il periodo dell'anno in cui di solito si deve pulire la piscina.

Steve: Ho finito di disegnare il livello della cascata e adesso abbiamo il compito non indifferente di trasferirla nella mappa a scorrimento. Abbiamo creato anche una simpatica creatura simil-topesca che si mangia le corde nello schermo della tortura.

VENERDI' 4 MAGGIO

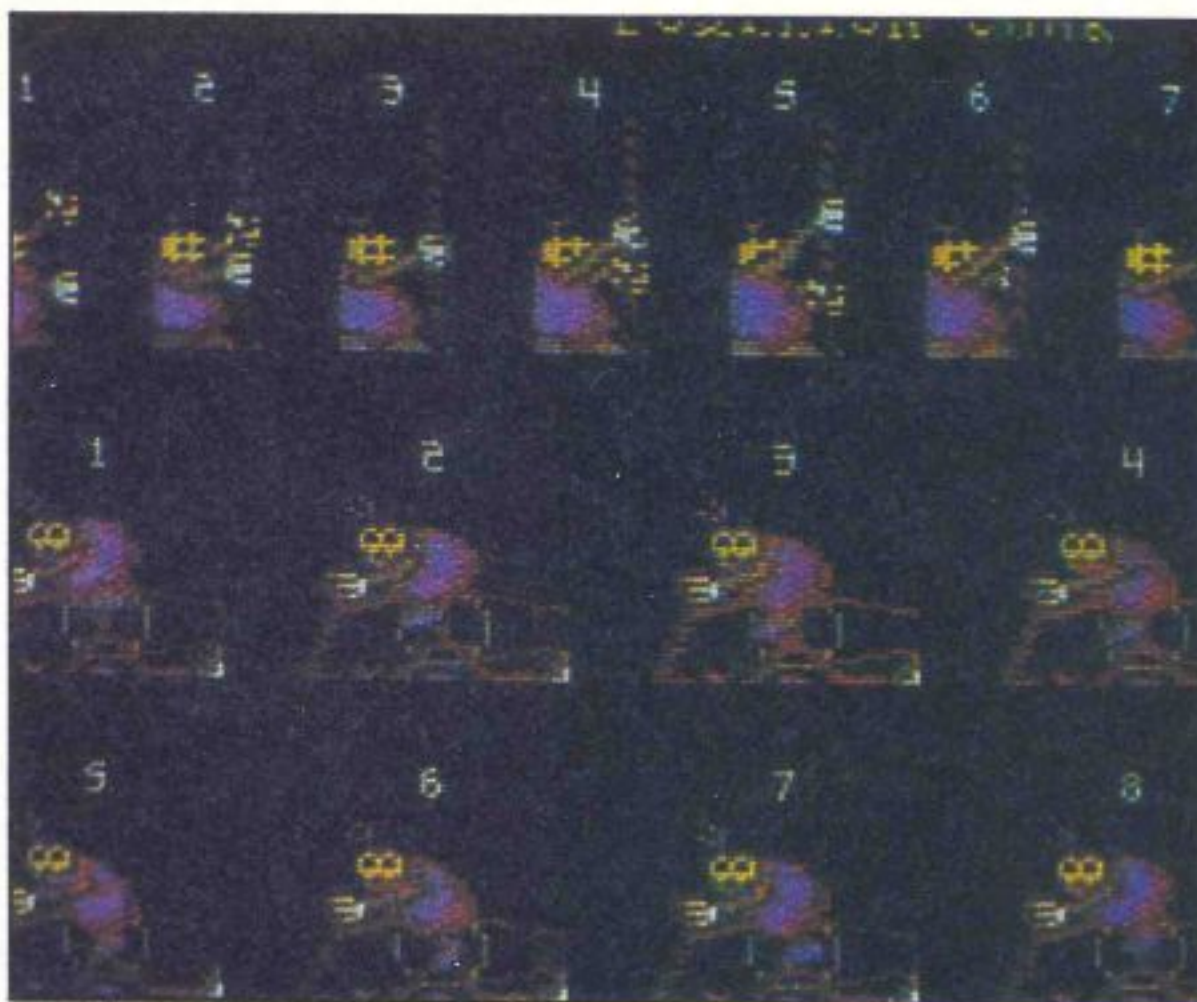
John: Basta! ne abbiamo fin sopra i capelli. Per tutta la settimana siamo stati incatenati ai computer mentre fuori splendeva il sole, si sentiva rumore di falciatrici e c'era una piscina bella pulita che ci aspettava. Circa verso il pomeriggio ci siamo rotti e siamo andati a farci un tuffo (ci potete biasimare?)

Steve: Dopo aver persuaso John ci siamo recati alla nostra

lussuosa piscina e ci siamo ciapati un po' di raggi solari (oh yeah). Abbiamo pensato un po' a proposito di organizzare un party a base di barbecue e cose del genere per domani (che è sabato).

MARTEDI' 8 MAGGIO

John: ho detto ai poi di andare un po' dove gli pare e ora il peso spiaccica il tipo sulla bici. Quindi che cosa ne pensate se usassi un po' di codice auto-modificante? Sembra proprio che mi piaccia un bel po' usarlo, quindi vada per il si (visto che porta via meno memoria e velocità...)
Ci siamo presi un'altro Amiga completo di monitor, dischi, joystick ecc. Appartenevano a Rob Ellis che in cambio ha voluto una sterlina e venticinque e una lattina di birra.

Steve: Ho ricevuto una telefonata da Dave Birch che mi ha chiesto di fare la grafica per la sequenza di "fine gioco" per The Search Of Sharla, un'altro gioco Thalamus. Così, ecco a voi un'altra pausa da Creatures.

VENERDI' 11 MAGGIO

John: Ora allo schermo della tortura è stata aggiunta anche u po' di presentazione. Questo vuol dire il "Get Ready" e il "Level Complete" (che ci piace un bel po'), il che vuol dire ben 3k in più di un normale livello di Retrograde.
Un sacco di giochi in questi giorni (compresi un paio di coin-op) non danno molta soddisfazione con le sequenze di "fine tutto". Se completo un livello voglio un senso come di (assorbimento) aver raggiunto uno scopo, ancor meglio se ho finito il gioco. Sapete cosa voglio dire, star su per delle ore e poi vedere una misera scrittina "Game Complete" e poi la lista dei tizi che hanno scritto il gioco. Ci piace metterci un qualcosa di più di così nelle sequenze finali, prendete ad esempio quella di Retrograde...

Steve: Gli ultimi giorni sono stati abbastanza vuoti, visto che ho fatto la grafica per la sequenza finale di Sharla. L'unica cosa eccitante è successa quando ho finito la musica di fine livello. Beh, almeno posso pensare alle notti nei nightclub che passerò durante il weekend, insieme a una dose massiccia di alcool e cibo. non siamo andati al Burger King per più di due settimane, sarà mica un record? Lo metteranno nella tabella dei punteggi? John sta cominciando a mostrare strani sintomi di rimando — corre descrivendo cerchi, agita le braccia e fa strani versi con la bocca (chissà se nessuno noterà la differenza...). Bah. A risentirci.

SoftMail

Il n° 1 della vendita per corrispondenza di programmi originali per computers

Accessorio	
Dischetti TDK & Bulk	tel.
Final cartdrige III	99.000
Velocizzatore per CBM64	
Joy. Cavo prolunga	29.000
Joy. Quickjoy V	59.000
Con temporizzatore	
Joy. Quickjoy VI	45.000
Autofuoco regolabile	
Joy. Navigator AF	39.000
Joy. Speedking	29.000
Joy. Speedking AF	33.000
Joy. Turbo pedal	59.500
Portadischetti 5" (90)	28.000

Libri, hint & tips per tutti i gusti

Amstrad cpc 464 (cass)	
Adidas champ. football *	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Beach volley	18.000
Black tiger *	18.000
Bloodwych	18.000
Bomber *	tel.
Dynasty wars	18.000
E-motion	18.000
Ferrari formula one	tel.
Fiendish freddy's	18.000
Gazza's super soccer *	18.000
Ghostbusters II	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Hot rod	18.000
Intern. 3d tennis *	18.000
Kick off II °	18.000
Klax	18.000
Myth	18.000
Ninja spirit	18.000
Ninja warriors	18.000
Pipemania *	18.000
Power drift *	18.000
P47 thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
The biz (raccolta)	29.000
The untouchables *	18.000
Turrican	18.000
Vendetta	18.000
WCS - Italia 90	18.000

Amstrad cpc 464 (disco)	
Adidas champ. football *	29.000
Barbarian II *	25.000
Epyx 21	35.000
21 giochi sportivi Epyx	
Ferrari formula one	tel.
Fiendish freddy's	25.000
Intern. 3d tennis *	25.000
Pipemania *	21.000
Rainbow island *	29.000

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:

⇨ Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce é già imballata e pronta a partire.
⇨ Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
⇨ Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Shadow warrior	29.000
Sonic boom	29.000
Vendetta	29.000
WCS - Italia 90	25.000

CBM 128 (disco, 128k, 80 col.)	
Newsmaker 128	69.000

Nuovo servizio:
dal 1° settembre puoi inviare i tuoi ordini anche tramite Videotel nella mailbox n° 013050474

Sketchpad 128	69.000
Spectrum 128	75.000
Super disk utilities	75.000

CBM 64/128 (cass)	
Adidas champ. football *	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	15.000
Black tiger *	18.000
Bomber *	29.000
Cesto sorpresa	25.000
Crackdown	18.000
Defender .. crown *	12.000
Dragons kingdom °	tel.
Dynasty wars	18.000
E-motion	18.000
Ferrari formula one	18.000
F. Baresi world °	18.000
Ghostbusters II	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Heavy metal	18.000
Hot rod	18.000
Intern. 3d tennis *	18.000
K.Daglish soccer match *	18.000
Kick off II °	18.000
Klax	18.000
Moonshadow °	18.000
Ninja spirit	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderb.	18.000
Pipemania *	18.000
Player manager °	tel.
Powerboat	18.000
P47 Thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Shadow warrior	18.000
The biz (raccolta)	29.000
The champ *	18.000
Turrican	18.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
WCS - Italia 90	18.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup comp. *	21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot	
World cup 90 °	18.000
X-out	18.000
X-15	tel.

Non perdere tempo a cercare lo SPOT nel deserto... Invia subito il tuo ordine e potrai immediatamente cominciare la tua raccolta personale!

CBM 64/128 (disco)	
Add: champ. Krinn	59.000
Add: secret of silver	59.000
Add: war of lance	59.000
Adidas champ. football *	25.000
Barbarian II *	25.000
Basketball	29.000
Data disks	tel.
Big blue reader	89.000
Scambio dati con IBM	
Black tiger *	18.000
Blue angels	39.000
Cesto sorpresa	35.000
Chessmaster 2100	29.000
Crackdown	25.000
Defender .. crown *	15.000
Die hard	39.000
Dragons kingdom °	tel.
Dynasty wars	18.000
E-motion	18.000
Epyx 21	35.000
21 giochi sportivi Epyx	
Ferrari formula one	28.000
Fiendish freddy's	25.000
F. Baresi world °	18.000
F16 combat pilot *	49.000
Geocalc (ita) *	69.000
Geofile (ita) *	69.000
Geopublish (ita) *	69.000
Geos 2.0 (ita) *	99.000
Hard driving	tel.
Heavy metal	18.000
Horse racing	29.000
Horse racing: stable owners	29.000
Hot rod	25.000
Intern. 3d tennis *	21.000
Intern. team sports	29.000
5 giochi sportivi	
Iron lord	25.000
K.Daglish soccer match *	25.000
Kick off II °	25.000
Klax	18.000
Moonshadow °	21.000
Mystere °	tel.
Myth	25.000
Ninja spirit	25.000
Ninja warriors	18.000
Omega	29.000
Operation thunderb.	25.000
Panzer battles	49.000
Pascal	39.000
Pascal super	99.000
Pipemania *	21.000
Player manager °	tel.
Powerboat	29.000
P47 thunderbolt	25.000
Rainbow island *	25.000
Rainbow warrior	39.000
Retrograde	tel.
S.E.U.C.K. *	25.000
Scenery disk Hawaiian	39.000
Search for Titanic	35.000
Shadow warrior	25.000
Sim city 1.1	49.000
Sonic boom	25.000
Space rogue	29.000

The champ *	25.000
The untouchables *	21.000
Times of lore	25.000
Turrican	18.000
Tv sports football	39.000
Ultima trilogy	49.000
Vendetta	25.000
War in South Pacific	65.000
WCS - Italia 90	25.000
Windwalker	29.000
Winners (raccolta)	29.000
World cup comp. *	21.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, GL Hot Shot	
World cup 90 °	25.000
Zzap sizzlers I (5 prg.)	18.000
X-out	18.000

CBM 64/128 (disco 3"&5")	
1581 super utilities	75.000
Travaso da 1541/71 a 1581	

Spectrum 48k (cass)	
Adidas champ. football *	18.000
Barbarian II *	18.000
Batman: the movie	18.000
Black tiger *	18.000
Bomber *	29.000
Cesto sorpresa	25.000
Dr.doom's revenge °	18.000
Dynamite dux	18.000
E-motion	18.000
Fiendish freddy's	18.000
Forgotten worlds	15.000
Gazza's super soccer *	18.000
Ghostbusters II *	18.000
Ghouls'n'ghosts	15.000
Hot rod	18.000
Intern. 3d tennis *	18.000
Kick off II °	tel.
Myth	18.000
Ninja spirit	18.000
Ninja warriors	18.000
Operation thunderb.	18.000
Passing shot	18.000
Pipemania *	18.000
Power drift *	18.000
P47 thunderbolt	18.000
Rainbow island *	18.000
Shadow warrior	18.000
Sonic boom	18.000
Space harrier II	15.000
Super Wonderboy *	18.000
The untouchables *	18.000
Turbo outrun	15.000
Vendetta	18.000
WCS - Italia 90	18.000

Computers a 16 bit: consulta le riviste specializzate!

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14

SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
Z		Spese di spedizione Lit.	6.000

ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT. ______

☐ Si, desidero ricevere gratuitamente il catalogo videocassette VHS
☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express

Numero ______ scad. ______

Cognome e nome ______

Indirizzo ______ Nr. ______

CAP ______ Città ______ Pv ______ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

Favolosa conversione
del gioco Arcade
Azione 3D super veloce
50 diversi tipi di nemici
Armi e munizioni a non finire
Combattimento per terra e per cielo

THE ARCADE EXPLODES!

Disponibile a settembre per tutti i formati

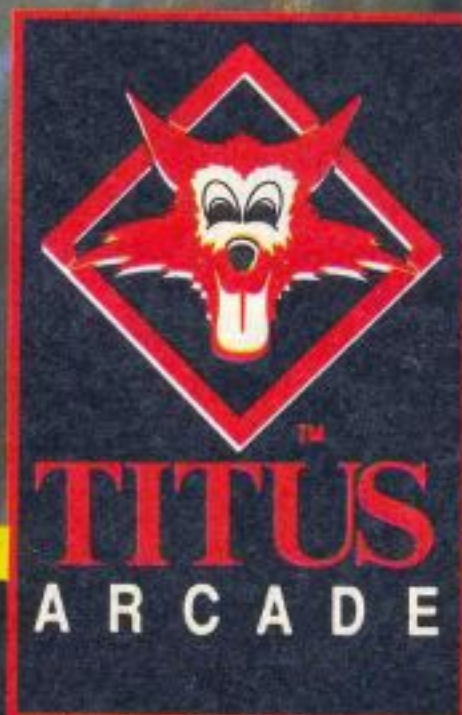
FIRE & FORGET™

THE DEATH CONVOY

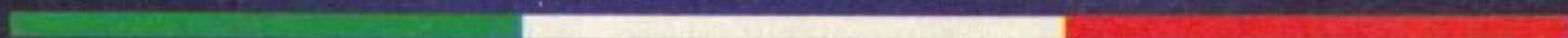
As the pilot of an all powerful combat vehicle, you are engaged in the hot pursuit of terrorists. Go into combat and be confronted by enemies as different in their appearance as in their combat techniques.
The ability to take to the air will be your strength, use this to outmanoeuvre the enemy.
Pick up weapons, ammunitions and fuel. You'll have to work your way through the entire convoy and destroy the leading vehicle, before the ULTIMATE EXPLOSION.

NUCLEAR threat...*Stop*. DESTROYER CONVOY detected..*Stop*. Wipe out the TERRORISTS..*Stop*. Scientists in DANGER.. *Stop*. IMMEDIATE ACTION..*End of transmission*.

QUICK REFLEXES, SPEED, INGENUITY AND NERVES OF STEEL ARE REQUIRED TO OBLITERATE THE OPPRESSOR.

SUPER FAST 3D ACTION.
15 INGENIOUS MUSICAL SCORES.
50 DIFFERENT TYPES OF ENEMIES.
5 SQUAD LEADERS TO DESTROY.
BONUS LEVELS
A MULTITUDE OF ARMS AND AMMO
LAND AND AIR COMBAT.

A FABULOUS ADAPTATION OF THE ARCADE GAME

4TH STANNETS. LAINDON NORTH TRADE CENTRE.
BASILDON ESSEX. SS156DJ. PHONE: (0268) 541126

GRUPPOIMMAGINE by M. Guerra
SOFTEL
una grande realtà italiana
VIDEOGAMES
PER COMPUTERS
Via Antonino Salinas, 51/B
(GRA) 00178 ROMA
Tel. 7231811
Tel./Fax 7231812

Ehi, ma quanta gente ancora abbronzata! Ci siamo tutti? Beh, direi di sì... Le vacanze stanno oramai volgendo al termine, l'estate si allontana con una rapidità allarmante, ma noi, stoicamente, ci ritroviamo qui, a parlare dei nostri problemi, delle nostre impressioni e delle nostre megalomanie. Per una quindicina di minuti circa, questo è il tempo che s'impiega a leggere la Posta, tutto il resto non esiste più, il mondo "di fuori" viene per un po' lasciato da parte. E allora i protagonisti diventiamo noi, eroi sulla carta che nessuno ha mai visto in faccia. E' quasi palpabile l'eccitazione di coloro che sperano di veder pubblicata la loro lettera, così è come avvertibile la delusione dei "non-pubblicati". E' proprio per questo che ho deciso, in questo numero, di realizzare una MEGA MAXI POSTA BREVIS per coinvolgere il maggior numero possibile di lettori. Ho fatto del mio meglio, ma e' impossibile citarvi tutti, spero lo comprendiate. Mi rivolgo soprattutto a coloro che non vedono tra queste pagine la loro lettera: non perdetevi d'animo e riprovate, potreste anche farcela. Comunque sia, una piccola gratificazione l'avete: vi assicuro che leggo TUTTE le lettere e, in fondo, vi conosco un po' tutti. Non siete solo un nome. Parola di MBF.

I MISTERI DI USA TODAY OVVERO MARCO AULETTA, UNA VITA PER IL CINEMA, UNA VITA PER LA MOTO...

Spettabili redazione di ZZAP!, solo oggi, dopo aver acquistato il 45esimo numero della vostra intramontabile rivista, il mito si confonde con la realtà! Ma cominciamo dall'inizio: un bel giorno, durante una delle solite panoramiche televisive (consistenti in uno scan, o si dice search...vabbè...) cosa vedo? Uh! Presentano i videogiochi... Mi accorgo subito che si tratta dell'Amiga; rimango un po' deluso dalla durata del sub-programma (che è poi parte di un programma terrificante dedicato a classifiche di dischi e films americani, bleargh!), ma, in fondo, come si dice: meglio che niente. La cosa che mi colpisce sono piuttosto i due conduttori: il Commendatore (appena uscito da qualche cartone animato giapponese, non KEN IL GUERRIERO, certamente), dotato di una chiacchiera da fare invidia alla Ruta (scusate, la "Sacra" Ruta) battezzato subito "Pigliofiatosolounavoltatantodurasolounminutocelapossofaresi", ed il "Tecnico", cioè l'addetto alla console: un vero duro, sguardo fisso sul monitor (anche quando svogliatamente saluta con il suo lapidario "ciao"), che non raramente mette in difficoltà il suo collega con delle precisazioni che spezzano il ritmo del preparatissimo compare, provocandone le (trattenute) ire. Al che il mio giudizio è:" mah, guarda un po' chi ti mandano a far girare i giochi, i soliti raccomandati..."
Questo fino a ieri, poi leggo "SIAMO SU SCALA NAZIONALE! Insieme a Steve compare nientepopodimeno che quel volpone di MA!" NOOOOOOOOO! Poi vado a vedere le caricature sulle recensioni, per controllare la somiglianza... AAARGH! E' lui! Stefano! (Devo comunque precisare che quella caricatura è orrenda, se volete ve ne spedisco una io!) (OK! NDR) e poi, MA, il miglior recensore nella GAME TESTING mondiale, è quel timido che, in tivvù, non riesce neanche a far vedere bene i giochi (non so se qualcuno ha mai notato l'abilità con cui fa sfracellare omini, macchine, aerei durante quei pochi secondi di trasmissione) (modestamente... NdMA). Ebbene sì, il mito si confonde con la realtà, che, come spesso avviene, non è poi così mitica... Vabbè, vi perdono, a patto che Stefano prenda fiato ALMENO 2 volte (dico due), perché così fa veramente sentire male e che il grande MA ci mostri la parte sinistra del suo volto, anzi, a proposito, avrei un quest da proporre ai lettori...
THE ZZAP! QUEST, ovvero:
THE DARK SIDE OF MA FACE, ovvero:
"PERCHE' MA, DURANTE L'INTERA DURATA DELLA TRASMISSIONE SUDDETTA, USA TODAY, NON MOSTRA MAI LA PARTE SINISTRA DEL VISO, RIMANENDO STATUARIAMENTE IN UN POSIZIONE DI PROFILO?"
Segnate con una croce la spiegazione da voi ritenuta esatta e spedite a ZZAP!

[] Ha un torcicollo cronico fin da bambino, quando, gridando e disperandosi "Mamma! Voglio il VCS!!!" per intere settimane, contorcendosi e sbattendo la testa al muro, arrecò irreparabili danni ai tendini del collo, rimanendo per tutta la vita in una posizione frontale

[] La sua guancia sinistra è orribilmente deturpata, a causa dell'esplosione di un monitor e della conseguente pioggia di schegge di vetro sul volto del malcapitato...

[] Il suo volto, così come la sua personalità, è diviso da una linea retta (giù dalla fronte, per il naso...), avete presente il generale Gandal (o Ghandal?) della base lunare di Re Vega (sì, e si chiama Gandal — io sono istruito, vè, io c'ho a casa "Atlas Ufo Robot Alla Riscossa", un fantastico libro con i caratteri altri tre centimetri, dodici pagine e una marea di illustrazioni a colori NdMA)...

[] Non è MA a presentare i giochi, ma solo una sagoma di cartone raffigurante il suo profilo che gioca (le immagini dei giochi sono preregistrate, la parola "ciao" è sintetizzata e proviene dal monitor con cui è collegato l'Amiga)

[] Pensa di avere un bel profilo e spera un giorno di intraprendere una carriera cinematografica (un po' come Pozzetto in "Sono fotogenico")

[] E' girato in quella posizione per controllare che Stefano non riprenda fiato più del dovuto, e non osa girarsi verso la telecamenra poiché ha paura che, nel frattempo, Stefano gli faccia le corna da dietro...

[] E' amante delle antiche pitture egiziane e vuole diventare un faraone, quindi si assicura che in vita non vengano conservate altre immagini che quelle raffiguranti il suo profilo.

LA SOLUZIONE VERRA' SVELATA DURANTE UNA PUNTATA DI USA TODAY!
Al vincitore va l'unico esemplare di foto tessera (frontale) di MA!
Premio consolazione a tutti i partecipanti: una cassetta incisa con la voce di Stefano che sfoggia il meglio delle sue capacità ora-

torie:
"ZZAP! e TGM hanno...così, ci hanno mostrato quali sono le ultime novità, novità così attese, così belle, così particolari che sono riuscite addirittura, alcune di queste, non tutte chiaramente, sono riuscite a entrare in classifica, perché erano veramente attesissime da molto tempo, e finalmente pronte e visibili, le possiamo vedere, le possiamo giocare"
Oppure:
"... Rainbow Island della Ocean, un gioco dedicato al mondo degli arcobaleni, lo ricordate, lo abbiamo visto e dovete costruire degli arcobaleni per salire in un...in un mondo fantastico... Sette isole da collegare l'una all'altra con i colori, per recuperare sette diamanti, uno più colorato dell'altro, un gioco tutto sui colori, insomma"
AAARGH! BASTA! FATELO TACERE!
Il vostro aff.mo (affamatissimo? NDR) ROBERTO BARGIGIA alias L'uomo dal cuore calmo come l'acqua immota (KEN, 13,37)

Non prendetevela gente, è il prezzo da pagare per il successo...

CASI DI RAZZISMO IN PIAZZA DEL DUOMO
O V V E R O
SIAMO NOI DI ZZAP! CHE FINANZIAMO I TERRORISTI?
(Porca trota, ci hanno beccato! NDR)

Caro MBF,
il motivo per cui ti scrivo questa mia missiva è quello di mettere in evidenza alcuni aspetti, tra i tanti, della società moderna. La maggior parte delle persone che la compongono si ritengono dotate di un'enorme apertura mentale eppure appena vedono qualche ragazzo che ha la passione per i videogiochi lasciano trapelare la loro ideologia modello "uomo delle caverne". Nel numero 45 di ZZAP! Giovanni Torelli ha tirato in ballo il comportamento dei nostri coetanei che ci additano per strada rivolgendosi a noi come a minorati mentali, ma, purtroppo, il tutto non si risolve in rissa tra giovani perché intervengono anche gli adulti. Essi ritengono che i videogiochi alterino la nostra salute mentale riducendoci a una sorta di "drogati dell'informatica" succubi del computer ed incapaci di ragionare senza il joystick in mano. Ma le accuse non vengono rivolte soltanto a noi e ai videogiochi, ma anche alle riviste che leggiamo ovvero ZZAP! e THE GAMES MACHINE. Adesso ci vuole un bell'aneddoto: mi trovavo in gita a Milano e dopo la visita al Duomo mi sono diretto dal giornalaio per comprare la mia rivista preferita, cioè ZZAP! Tutto festante passeggio per le strade di Milano sfogliando le pagine con ingordigia, quando, tutto d'un tratto, la mia professoressa mi sottrae ZZAP! dalle mani. A questo punto divento furente dalla rabbia e chiedo perché mi è stato tolto il giornale e la professoressa da le seguenti motivazioni: ZZAP! non è un giornale formativo e (preparatevi ad uno shoc tremendo) incita alla violenza e al terrorismo! Ragazzi avete visto cosa pensa la gente di voi, per favore rispondete a questa lettera, fate vedere chi siete, mettete a tacere queste vecchie galline. Concludo con un appello a tutti i lettori: uniamoci contro questa ondata di repressione che le proporzioni di una vera inquisizione stile Torquemada, usiamo ZZAP! per fare arrivare la nostra voce lontano, combattiamo insieme contro questi benpensanti di paese.
PS
Vorrei sentire il parere di tutta la redazione, BDB compreso...
Saluti a tutti e soprattutto a Marco Auletta (vai che sei forte!)
UGO ATTISANI

Drammatico! Beh, caro UGO, stento a credere a ciò che mi dici.. Se è successo veramente questo, non posso che condannare l'atteggiamento della prof che esprime un parere senza neanche preoccuparsi di verificare se la propria tesi è giusta, in secondo luogo fa una cosa ben più grave che è una sorta di censura repressiva che ricorda molto gli atteggiamenti stalinisti o hitleriani... Comunque sia, sarò meno enfatico e ti dirò che, molto probabilmente, si è comportata in questo modo perché tu, invece di guardare i monumenti della nostra Milano, te ne andavi in giro con la testa immersa nella lettura di ZZAP!, e, allora, anche se è comunque esagerata, comprendo l'arrabbiatura dell'insegnante. Ricorda però che non mi interessa sapere ciò che pensano i cosiddetti "avvoltoi" (lettori occasionali che leggono un numero della rivista e poi ti sparano una lettera assassina di critiche insensate) di noi, e chiederci di reprimere questi atteggiamenti ci renderebbe troppo simili alla tua professoressa...

MEGA POSTA BREVIS

La lettera di Vanni Torelli apparsa qualche numero fa ha scatenato una mega polemica che ha coinvolto i lettori di tutt'Italia. A questo proposito, arriva la più completa solidarietà da un monzese di Monza (Ehi! ma è la mia città ndBJ), e cioè KARIM AYED 1976...
"Qui a Monza, avviene l'esatto opposto di Bitonto: la scuola non è un luogo di studio, bensì di ritrovo per lo scambio di videogames ed opinioni riguardanti i nuovi giochi e anche di numeri di ZZAP!, con conseguente panico da parte dei genitori, i quali temono che i proffss dall'occhio talpino ci cattino in fragrante. Sono comunque molto amareggiato dal fatto che nella bella Puglia, regione natia di celeberrimi uomini che hanno lasciato un segno indelebile nella Storia d'Italia (mi riferisco a Livio Andronico, Giovanni Bovio, Giovanni Paisiello, Saverio Mercadante, Nicola Zingarelli, Lino Banfi) accadano fatti così ingiuriosi nei confronti di noi, amanti degli Otto Bit. Sono comunque pienamente d'accordo con il nostro simpaticissimo ed argutamente spiritoso (sviolinata) MBF, il quale afferma che quei pochi che osano sfottere i possessori di un CBM64, Amstrad o Spectrum sono stupidi ed invidiosi, ed aggiungerei anche demotivati, giacché coloro sono mossi da trascutaggine morale e corruttela (ho trovato queste parole sul vocabolario e mi sono piaciute molto)"
Il nostro KARIM chiede se i BOVA-BYTE torneranno... Beh, dipende da loro, un posto, su ZZAP! l'avranno sempre. Quali sono le canzoni di Elio che preferisco? In ordine: BORN TO BE ABRAMO, CARRO, BIDET, CASSONETTO e SATURDAY NIGHT STRAGE (è molto house).
Restiamo in vena di sfoghi, anche se cambiamo genere, tocca a SHERLOCK dire la sua:
"Con questa missiva, vi espongo una piccola idea che è comparsa misteriosamente nella mia testa durante una lezione piuttosto noiosa. Voi ricevete decine di migliaia di milioni di camion di lettere, non voglio neppure pensare che non le leggiate tutte, sarebbe semplicemente ignobile! (magari potessi non leggerle ndBJ). Ognuno di loro è certo che la sua lettera sarà pubblicata (lo so, è successo anche a me con le mie lettere precedenti) per cui la infarciscono con insulti, commenti, domande, risposte e battute. La maggior parte di loro non scrive il vero nome, ma uno pseudonimo o soprannome, forse temendo che palesando al grande pubblico italiano il nome autentico si potrebbe incappare in personaggi poco raccomandabili che non sono in comune accordo con te. Oppure, peggio, incontrare coloro che si è insultati, magari presi dall'entusiasmo. Nelle proprie lettere. Non riesco proprio a pensare con quale crudeltà voi possiate incenerire delle idee (esiste veramente l'inceneritore?) di uno qualunque di noi. Uno che vi scrive fiducioso con tutte le buone intenzioni del mondo viene cestinato, mentre la lettera di uno che si firma con un nome noto viene presa abbastanza in considerazio-

ne (forse attira tanta gente) anche se esprime idee fritte e rifritte su tutte le cose più banali individuabili nel nostro ristagnante mondo. Spero che almeno prendiate spunto dalle nostre lettere, frutto di tanta ansia e coraggio, per le vostre risposte. Persone che scrivono consigli, motti e critiche (magari spesso costruttive), che il giorno dopo arriva (un consiglio da amico: cerca di migliorare la forma: certi passaggi sono grammaticalmente incomprensibili, NDR) a scuola a petto gonfio, andando in giro a vantarsi che ha scritto una lettera a ZZAP!, che però poi non verrà certamente pubblicata.[...]"

Uhm, caro SHERLOCK, ho capito il problema... Sappi solo una cosa: nessuno nasce con un "cognome" famoso che gli permette enormi privilegi quali la pubblicazione nelle pagine della Posta. Solo scrivendo cose intelligenti ed originali si può accedere a tale Olimpo. Il famigerato Inceneritore non esiste "materialmente", ma è una sorta di censura preventiva contro la stupidità e il mettersi in mostra ad ogni costo. Ricordate: la Posta è un posto intelligente per gente intelligente...

Ma i "desperados" della Posta non sono finiti... Eccovi la drammatica testimonianza di un eterno escluso:" Rumble, rumble, sto pensando (ma non è mumble, mumble? NDR) beh, prima di tutto mi presento. Sono TRIEFFE SYSTEM e vi scrivo per la 974esima volta. Ma iniziamo dal principio. Circa un anno fa mi recai in edicola e decisi di comprare per la prima volta la ormai mitica rivista "ZZAP!". La cosa che mi piacque di più fu immediatamente la rubrica della Posta, così decisi di spedire qualche lettera, nel disperato tentativo di vederne almeno una pubblicata. Niente, tutto inutile. Così iniziai a spedire decine e decine di lettere "mensile" con diversi argomenti (demenziale, serie, polemiche, anti-polemiche, in bianco, con il pomodoro, ehm) nascondendomi dietro centinaia di nomi diversi (IL NIPOTE DEL FILOSOFO, THE ALIEN, THE PIRAT, RUDI VOELLER) ma il risultato non cambiò. Ho provato a spedire anche lettere "originali", ma non c'è stato nulla da fare. A questo punto non so proprio più cosa inventarmi. E se provassi a travestirmi da Bittanti Matteo? Ci ho provato, ma evidentemente avete capito che non si trattava del vero filosofo. Sigh! Sigh! Ma allora che posso fare? Non riesco più a dare un senso alla mia vita, mi sono venuti preoccupanti complessi, a scuola ho preso sedici 4 di seguito, gli amici mi hanno abbandonato e, come se non bastasse, la Roma mi tradisce "regalando" (macché regalo, abbiamo dominato! NDR) alla Juve l'accesso alla finale di Coppa Italia. Sento che le forze cominciano a mancarmi, ormai la mia esistenza è segnata... Mi rimangono poche ore di vita... Aiutatemi voi"

Accidenti, apparentemente un caso senza speranza... Bè, caro TRIEFFE, rileggiti la risposta data a SHERLOCK e soprattutto ricorda che non conta la quantità, piuttosto la qualità. E questo vale anche per TRIPLE X.

Passiamo ad altro: un saluto speciale va ad un anonimo lettore che conclude la sua lettera con un commovente PS: "Il vero motivo per il quale vi ho scritto è che avevo voglia di fare quattro chiacchiere con degli amici, visto che di amici non ne ho quasi niente"... Suvvia, su con la vita... Se la montagna non va da Maometto, è Maometto che va alla montagna! Traduzione: non sono gli altri che devono necessariamente venire da te: datti da fare e se gli amici che hai non ti soddisfano, cerca di conoscerne di nuovi...

Torna ancora lui, THE REX, con un mega fotomontaggio nel quale è rappresentato San Giuseppe con il volto di BDB a fianco della Madonna (non la cantante)... Blasfemo? Ma no, questa è vera ammirazione!

E a proposito di BLASFEMI, ecco che tornano ancora LUCA AND BROTHER ROMAGNOLO che, da Torino, ci inviano mensilmente una quantità pressoché agghiacciante di missive, tant'è che il WWF li ha dichiarati responsabili al 58% della distruzione della foresta Amazzonica. Il loro inno è CHIAMBRETTI CAPOREDATTORE!, il che basta e avanza.

I LOVE NDR: ecco il messaggio della lettera de IL VENEZIANO...

Passiamo ora ad un tema di scottante attualità... LE RECENSIONI DI ZZAP!

AAAAARGH! LA SITUAZIONE E' DRAMMATICA... DOPO CHE BDB HA DATO VIA LIBERA ALLE CRITICHE, SIAMO STATI SOMMERSI DA TONNELLATE DI LETTERE... Eccovene qualcuna:

"E' da anni che leggo le pagine (poche!) della rivista e devo purtroppo dire che ho assistito ad un grave decadimento dello stile delle recensioni/preview; tenendo presente infatti il mio primo numero di ZZAP! datato ottobre 1987 scorgo un ritorno all'infanzia negli ultimi numeri (maggio 1990). Ciò può essere dovuto ad un abbassamento dell'età media dei redattori/recensori, ma anche ad una mancanza di professionalità da parte di questi ultimi. Quello che voglio dire è che mentre negli scorsi numeri il tono spiritoso era adeguato e sporadico nel dovuto modo, ora non faccio che leggere stupidate su stupidate stile scuoletta media in ogni riga (vedi SHINOBI per PC ENGINE, WORLD CUP '90). Con ciò non voglio fare assolutamente cattiva polemica contro di voi (ed anche se lo facessi, del resto, cosa ve ne fregherebbe?), ma, bensì, invitare voi ed anche il lettore sano ad un analisi approfondita: non so se è così, ma io spesso leggendo gli articoli mi sento preso in giro ed escluso da un colloquio personale fra i redattori che si pizzicano, si insultano, si lodano con inutili aperture di parentesi nel testo. Quello che voglio fare è soprattutto capire se il lettore medio apprezza tutto ciò o, come me, ne risente."

IL PICCOLO CONTESTATORE SARDO

"Le recensioni di ZZAP! sono pietose. Quelle che, un tempo, erano una guida indispensabile per regolarsi negli acquisti sono diventate una lista di s******e scritte da recensori incapaci. Primo fra tutti è un certo MAX che fa di tutto per farsi notare, mettendo inutili note dappertutto. Scrive delle recensioni lunghissime parlando di tutto tranne che del gioco, facendo battute cretine che fanno ridere solo lui. Le recensioni di C+VG sono lunghe un terzo di quelle di ZZAP! e sono mille volte più chiare e utili. Chi se ne frega poi se un recensore tifa Milan o Inter o Juve o Salernitana... Ma cos'è, ZZAP! o la Gazzetta dello Sport dei poveri?"

DOMENICO TAGLIABUE

"No, adesso si esagera... Ma vi rendete conto di quante idiozie scrivete nel commentare un gioco? E io devo spendere quattro mila lire per leggere battute cretine che fa meglio mio fratello di cinque anni? Le recensioni sono troppo lunghe: per descrivere un gioco basterebbero cinque righe, il resto è spazzatura che scrivete per prendere più soldi. Tutti noi rimpiangiamo le recensioni di ZZAP! con la vecchia redazione: così com'è è un cesso"

VIOLATOR

"Pensavo che il super lavoro degli ultimi tempi fosse diretto a ridurre il "gap" fra lo ZZAP! italiano e quello inglese. Ed in effetti l'humor è decisamente superiore, ma è decisamente incompetente la parte dedicata a giochi strategici ed agli RPG. Io sono un amante dei giochi "spremicervello", poiché, con una longevità veramente immensa, sono gli unici che valgono quello che costano! Ma voi scoraggiate la produzione di questo genere, affibbiando ai capolavori della SSI, come TYPHOON OF STEEL, il famigerato titolo di PACCO, MATTONE, SCHIFEZZA e giudicandoli addirittura con voti minori dei giochi pessimi e guerrafondai della DINAMIC"

LUCA CECCARELLI

"... Come se tutto questo non bastasse, ecco che arriva un altro redattore, più demente degli altri. Ma da dove sbuca fuori questo RP? E magari avete pure il coraggio di pagarlo per le s******e che

scrive? Come siamo caduti in basso!"
PIRATES' KING
Come vedete, ragazzi (e mi sto rivolgendo ai redattori di ZZAP!), la situazione è tutt'altro che buona. Anzi, direi che siamo ad una svolta. O cambiano noi, o cambiano i lettori. Ora, perdere i nostri affezionati lettori sarebbe triste, quindi propongo un compromesso: HUMOR SI', MA CON GUSTO (finalmente qualcuno che mi ascolta ndBJ). Evitiamo di scrivere battute inutili (io per primo) e cerchiamo di analizzare il prodotto che abbiamo di fronte con più professionalità... Ne va del destino di ZZAP! e delle ville al mare di Giorgio... Ed ora su con la vita, c'è l'ennesima lettera "goliardica e burlesca" della Premiata Ditta Papalini (opportunamente tagliuzzata...)
"THERE WAS A YOUNG GIRL OF NIC'RAGUA
WHO SMILED AS SHE RODE A JAGUAR
THEY RETURNED FROM THE RIDE
WITH THE YOUNG GIRL INSIDE
AND THE SMILE ON THE FACE OF THE JAGUAR"
(ANONIMO POETA DEL NICARAGUA)
Santissima redazione di ZZAP!
Buone feste! Ma voi non fate mai festa? Lasciamo stare l'argomento delle feste del pensiero, visto che non è stato apprezzato. Ah, dimenticavo, sono il papa. Ma ora veniamo a noi. La ragazza del Nicaragua si era fidata troppo del giaguaro ed avete visto come è andata a finire.. Bene io possiedo da cinque lunghi anni un computer MSX (potete smettere di ridere!) che non finirò mai di lodare per il suo fantastico DOS e BASIC e di maledire per la sua pessima grafica. Ora vorrei cambiarlo, ma non so proprio come comportarmi. Potrei affidarmi alla software house dove ho comprato il mio MSX, ma farei la fine della girl of Nic'ragua. Dovete sapere che è un postaccio, dove sono state affidate le più subdole tecniche per fregare i clienti. Un esempio tipico: entri e vai al bancone dove un giovane stile "SI'! HO LA FACCIA DA P***A" (questa so dove lai letto ndBJ) prima che tu gli chieda qualcosa inizia a parlare in slang inglese di "Bruchelins". Poi sopraggiunge un barbapapà con aria sorniona che qualsiasi cosa tu voglia ti rifila un adesivo e ti dice che ha ITALIA '90 con rovesciate, colpi di testa, ecc. Quando stai per esporre il tuo problema entra il cliente accostato e ti passa davanti. E tu, giù Madonne! Ma un altro problema che mi assilla: i soldi! Chi me li da? Avevo intenzione di rapinare una banca, ma non mi pare il caso. E intanto il mio vecchio ronzino ha il tasto SHIFT (non SHIT) incastrato e quelli del cursore rotti (fortuna che gira al posto del joystick!). Sono in serie difficoltà, a chi mi posso rivolgere? Ho subito pensato a voi, visto che vi seguo assiduamente da due anni e qualche favore me lo dovete! (Ma senti che faccia tosta! NDR) MBF dammi un figlio! (Scusate, mi sono lasciato trasportare). Fratelli, compagni, camerati, fate qualcosa. Ora, per venirmi incontro, avevo pensato ad una bella sottoscrizione a premi. L'avete presente quelle belle lotterie da FESTA DE L'UNITA' (quella con le salsicce?!?) Bene, ogni lettore e redattore (e direttore, ok, BDB?) si autotassa e invia una offerta libera al sottoscritto. Quando avremo (o meglio, avrò) raccolto 3 o 4 milioni io fuggo in Sviz.. no scusate, faccio un bel concorsone del tipo gioco del Berlusca, ovvero sorteggio un favoloso MSX quasi nuovo e quasi usato ed una Vespa 50 quasi vera. Un'occasione incredibile! Aspettate ancora un attimo prima di gettare questa lettera ai maiali: facendo un concorso a premi avremo (mi piace quell'AVREMO, NDR) un tornaconto incredibile! La tiratura di ZZAP! andrebbe alle stelle, perché i giornali con premio inside vanno a ruba. Io potrei comprare un computer nuovo, cosa non da poco. Ed, infine, potremmo aiutare il Nicaragua perché parte del denaro verrebbe inviato alla CARITAS nicaraguense. Altro che Maria Pia Fanfani!!! Immagino le espressioni del volto di voi redattori, tipo "OOOH! Perché non ci avevo pensato io?!?" Perciò, festoso popolo di ZZAP!, non abbiate pietà, speditemi quattrini (non Nicola, NDR) assegni, carte di credito, buoni omaggio, biglietti vincenti della lotteria di Capodanno. Sono per una buona causa. W il Nicaragua libero! Venceremos, venceremos. Entrate anche voi in questo grande businnes! Inviate tutto a "Enrico Papalini, via Aldo Moro 56, 52022, Cavriglia (AR)", d'accordo? Mentre affluiscono i soldi, colgo l'occasione per ringraziarvi, o benefattori, siete stupendi!"
LA PREMIATA DITTA ENRICO PAPALINI '90
PS
Qui habet aures audienti, audiat et qui habet pecunias donandi, donat!"
AAARGH! Completamente demenziale, meno male che avevamo detto di smettere. Beh, comunque anche questo è un aspetto di ZZAP!, quindi era giusto mostrarvelo. Prosegue il nostro viaggio in questa MEGA POSTA BREVIS con LO SCANDALO DEGLI ANNALI RUBATI: THE FINAL CHAPTER (sì, come VENERDI 13, NDR): entra in scena un nuovo personaggio (LOMBARDI LUCIANO) che è pronto a giurare sull'autenticità degli Annali scritti da Micky e accusa pubblicamente Balda di "furto". In confronto, il processo sul mistero di Ustica è un caso che risolverebbe anche Perry Naso... Quando si parla del diavolo... Ecco spuntare lui, il famigerato FABRIZIO BALDA, che ci invia un "malloppone" stile LE MIE PRIGIONI. Il succo della lettera è questo:
"NO! NO! NO! NO! Non è possibile, non resisto! BASTA! Sto diventando matto! La Posta sta diventando seria (si vede che non hai letto questa, ah, ah NDR) Troppo seria o FINALMENTE seria? Ogni mese siamo tutti lì, con il fiato sospeso: mesi fa non ci avrei creduto, ma Bittanti aveva ragione quando diceva che comprava ZZAP! solo per la Posta, ora succede anche a me."
Beh, caro FABRIZIO, il tuo è un complimento: segno che la Posta non è una rubrica noiosa, almeno quello.
ULTIMA ORA! Proprio mentre stavo per salvare il tutto è arrivata la lettera di ANTONIO RUBININI da Roma! Come sarebbe a dire "E chi se ne frega?" beh, il RUBININI ha scritto un'enciclopedica lettera dal titolo ANCHE GLI ANNALI PIANGONO, affermando che gli Annali li ha scritti lui... Incredibile, vero? Ehi, ma cosa sono quelle facce? Non ve ne frega una bega lo stesso? Pazzesco.Rientriamo nei ranghi e rispondiamo a SALVATORE che ci pone una serie di domande. Non possiamo mettere in regalo un disco per C64 su ZZAP!, come fanno alcune riviste inglesi, perché:
1) dovremmo aumentare il prezzo della rivista eccessivamente
2) il disco accontenterebbe solo i possessori del floppy disk
3) il disco renderebbe felice solo i possessori di un C64...
La copertina di ZZAP!, dovreste ormai saperlo, è realizzata dal mitico Oliver Frey e non è altro che una versione "riveduta e corretta" dei videogiochi più recenti... Non abbiamo mai specificato a quali giochi si riferissero perché, in genere, è abbastanza evidente, non ti pare caro FRATTA?
Torna anche MAGGIO "THE LAST NIGHT JEDI" MICHELE, proponendoci un test per scoprire che tipo di videogiocatore siamo... Rispondo alla tua domanda: AJ non lavora più presso la nostra redazione, quella che un tempo è stata la sua rubrica (TOP SECRET), ora, è realizzata dai BBROS e da PC. Sempre a proposito di TEST e di MEGA QUIZ, ne arriva uno anche da ROMA, realizzato nientepopodimeno che da PACMA GIOVANNI (GIANNI '76).... Interessante, ma eccessivamente lungo! Lettera lampo da un certo SUBTERRANEA, orgoglioso possessore di un SEGA MASTER SYSTEM che ci chiede (indovinate un po'...) di recensire giochi per la sua console. Beh, caro SUB, se,

oltre a te, i possessori di SEGA si faranno sentire (scrivendoci lettere a non finire) raggiungendo un numero adeguato, non è detto che sia proprio il SEGA MASTER SYSTEM a completare la triade delle console di ZZAP!, insieme al PC ENGINE e al NINTENDO... Non ho ancora finito di scrivere che già si vedono i primi risultati: un certo CRAZY NINJA da Bergamo ci supplica di recensire giochi per SEGA MASTER SYSTEM... Bè, ci penseremo, ok?
Un altro grande ritorno: stiamo parlando di RONCHI BRUNO, l'autore di "AMIGA CHE DICE", di cui una parte è stata pubblicata un paio di PB fa. Signore e signori, ecco a voi: IL MARTELLO, IMPETUOSO AL TRAMONTO, PRESE L'ATARI E DIETRO UNA TENDINA DI AMIGA...
"Voglio vederti sfasciare,
senza pietà,
uno sfascio da strappa capelli,
fallo di più
come on hammer
è uno sfascio proibito,
rompi e sfascia, sfascia, sfascia
sono un rompitutto,
perché l'Atari è il pomo, il pomo della discordia"
vai con il ritornello...
Domanda disarmante da parte di FERRARI ANDREA: perché non si possono noleggiare i videogames? Beh, innanzitutto, non è del tutto vero: sono noleggiabili le cartucce di alcune console (NINTENDO in testa) e, a volte, anche la console stessa. Sarebbe interessante vedere delle SOFTECHE che noleggiano i giochi proprio come ora avviene per le videocassette, ma è un po' irrealizzabile per il solito annoso motivo: noleggiare un gioco è un invito vero e proprio alla pirateria, non ci vuole molto a copiarsi un gioco dopo averlo preso a nolo. Inoltre nessuno spenderebbe cinque o sei mila lire per il noleggio di un gioco, quando dal pirata di turno, con la stessa cifra, se ne compra tre, di giochi...
Ed ora concludiamo questa MEGA MAXI POSTA BREVIS con lui, il mito intramontabile della POSTA di ZZAP!: chi se non FFS? Il prode Ferrovie ci porge gli auguri per i nostri 4 anni (che, in effetti, portiamo bene). Il resto, mancia.

COMMODORE 64: LA VIA DEL TRAMONTO

Carissimo ZZAP!,
sono un tuo affezionato lettore dal numero 30 (possiedo comunque l'intera collezione avendo acquistato le copie arretrate sul mercato nero) (non si lava mai... Lasciamo stare, NDR). Ho 23 anni, studio con profitto, amo il mio c64, ho la ragazza, sono amicissimo con il mio fornitore di software pirata (ciao Biagio "Diablo"! Sono sicuro che stai leggendo ZZAP! vecchio pirata) (ma guarda te, anche i saluti al pirata di fiducia, non c'è più religione... si esce un'ora prima... eh, eh,eh NDR). Insomma, tutto ok, direte voi, ma 'sto tizio che ci scrive a fare? Mica sarà un nostalgico di Candy Candy? E no, un problemino in effetti c'è, e pure grosso: sono in preda ad una crisi esistenziale di dimensioni finora mai opinate: non so se suicidarmi giocando a "SPITTING IMAGES" o a "CRAZY CARS". Il motivo di questo mio stato d'animo consiste nel fatto che sento che per noi 8 bittisti, peraltro una buona parte già oltre la fatidica soglia dei 20 anni, è veramente finita; siamo schiacciati dall'irresistibile avanzata dei 16 bit che ci lusingano e ci tentano con grafica e potenza mai vista. Voi di ZZAP! siete come una madre premurosa che tenta di addolcirci la pillola amara ripetendoci in ogni numero che non stiamo morendo, che ci sono ancora molte novità che ci attendono, che i nostri 8 bit resisteranno ancora. Ma basta sfogliare le pagine di ZZAP! ed osservare la pubblicità che ormai è tutta proiettata verso i 16 bit e alle console, con tanto di Jovanotti. Dove sono finiti i tempi quando noi C64isti eravamo i dominatori incontrastati nel mondo dei videogiochi? Eravamo i principi azzurri corteggiati dalle software house ed invidiati dai nostri rivali (Spectrum e Amstrad)! E adesso dove siamo finiti? Ormai i negozi di software hanno ridotto lo spazio dedicato agli 8 bit ad un misero stand, mentre trionfano le pubblicità e i prodotti per i 16 bit. Ed anche i rivenditori si rivolgono a noi con lo sguardo compiaciuto appena sentono che computer possediamo e le promesse che il nostro software verrà aggiornato si fanno sempre più vaghe. Basta dare un'occhiata a TGM per sapere subito dove è il futuro dei videogiochi. Ma quanta amarezza, credetemi. Ti prego ZZAP!, dimmi che tutto ciò che ho scritto non è vero, dimmi che questi meravigliosi 5 anni che abbiamo vissuto insieme e che sono passati troppo in fretta non sono stati solo un bellissimo sogno, ti prego, dammi fiducia quando accendo il mio Commodore 64, fiducia a sperare nel domani e dammi la forza a non cedere alle tentazioni dei 16 bit, non voglio che il mio C64 muoia così, solo, abbandonato, vittima delle crudeli leggi del consumismo e del progresso, perché spesso il progresso dimentica i sentimenti, ed il C64 CI ha dato troppo, veramente troppo, per fargli fare una fine così.
Aiutatemi a superare questa mia crisi. Vostro STEFANO, detto O' CADAVERE.
PS
Vi prego di pubblicare questa lettera: è il mio testamento spirituale. In caso contrario non vi porterò rancore, poiché l'amore che ci ha legato e ci lega agli 8 bit è troppo vero, profondo per venir turbato da una misera lettera come la mia...

Caro Stefano... Accidenti, non so come proseguire... Dopo una lettera così vorrei dirti che si tratta solo di un errore, va tutto bene, i sedici bit non esistono e guarda che belle novità per il C64. Ma mentire non è il mio forte. Diciamocelo onestamente: il C64 non è morto, assolutamente, ma ha assunto un ruolo decisamente in secondo piano rispetto ai sedici bit. E' triste, forse, ma è così. Non ho inventato io le leggi del mercato: sono crudeli, in un certo senso, ma giuste. Senza di esse il progresso non esisterebbe più e senza il progresso la vita ha poco senso. Il C64 sta "vivendo" quello che il VIC 20 provò a suo tempo e quello che l'Amy proverà in futuro, per quanto lontano. Questo però non deve essere una scusa per autocommiserarsi e lasciar perdere tutto: dobbiamo accettare le cose così come stanno e poi, non va così male: le novità arrivano ancora, sebbene scaglionate e il C64 resta ancora uno dei computer più diffusi del mondo con una quantità di software disponibile di dimensioni titaniche. Il C64 ha le rughe, forse, ma non è ancora arrivato il tempo di ammainare la bandiera...

MEGA COMMENTONE FINALE

L'afa che c'è qui a Milano è insopportabile, soprattutto perché non è altro che smog misto a calura... E' finito anche questo numero di ZZAP!, non mi resta che salutarvi in modo classico e invitandovi a continuare su questa strada: scrivete miliardi di lettere e va tutto bene. Purtroppo non potrò più fare a breve scadenza delle MEGA POSTA BREVIS, quindi vi prego di non prendervela se non vedrete pubblicata la vostra missiva... Comunque sia, divertitevi con ciò che avete e non lamentatevi: chi si contenta, gode.

Afosamente vostro...
MBF

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758
GRANDE EMPORIO
STERLINO
VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-302896
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870
HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA
BILIARDI
SLOT MACHINE
VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE
GIOCATTOLI
NOLEGGIO COSTUMI CARNEVALE X ADULTI
GADGETS
RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO
NEW
CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB
MINIGIOCHI
GIOCHI DI SOCIETA' PER ADULTI
MODELLISMO
SUBBUTEO
SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER
CARTOLERIA
SKATEBOARD VISION
WAR GAMES-FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO
VIDEOGIOCHI TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

Dal rock degli ottanta al frastuono dei novanta – c'è una ditta di computer che ancora comanda.

I programmatori **US GOLD** producono suoni e visioni che divertono all'infinito anche i più "esigentoni".

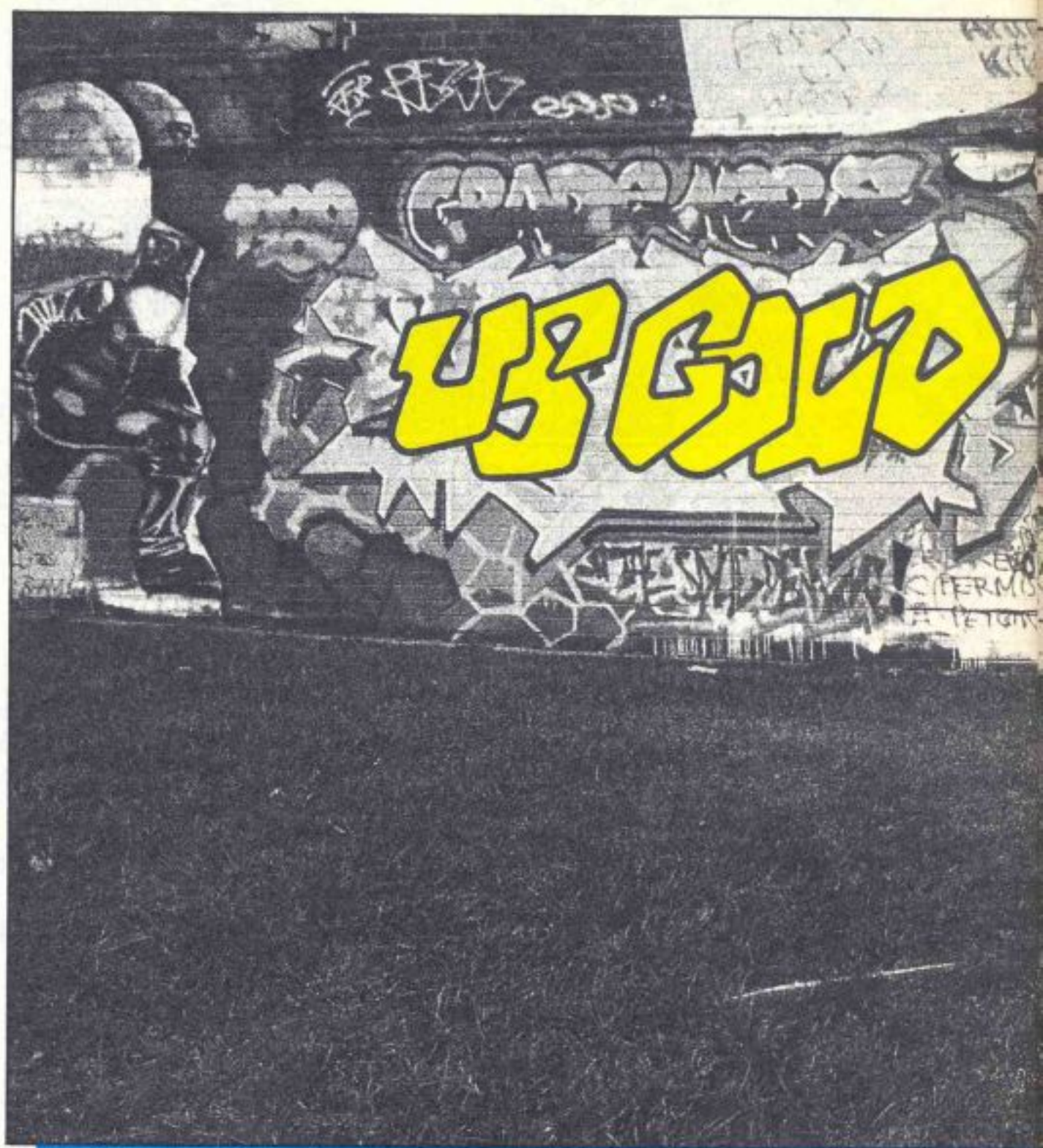
State attenti là fuori, vi diciamo coi cori ed il buon gusto sprizzerà da tutti i vostri pori – soltanto **US GOLD** vi dà divertimento facendovi risparmiare tanti soldi ed altrettanto tempo!

Non state lì in ozio, precipitatevi al negozio – è l'oro che vogliamo e non spazzatura di seconda mano!

Scrutando fra gli scaffali lesto lesto – scegliete **US GOLD** e lasciate stare il resto.

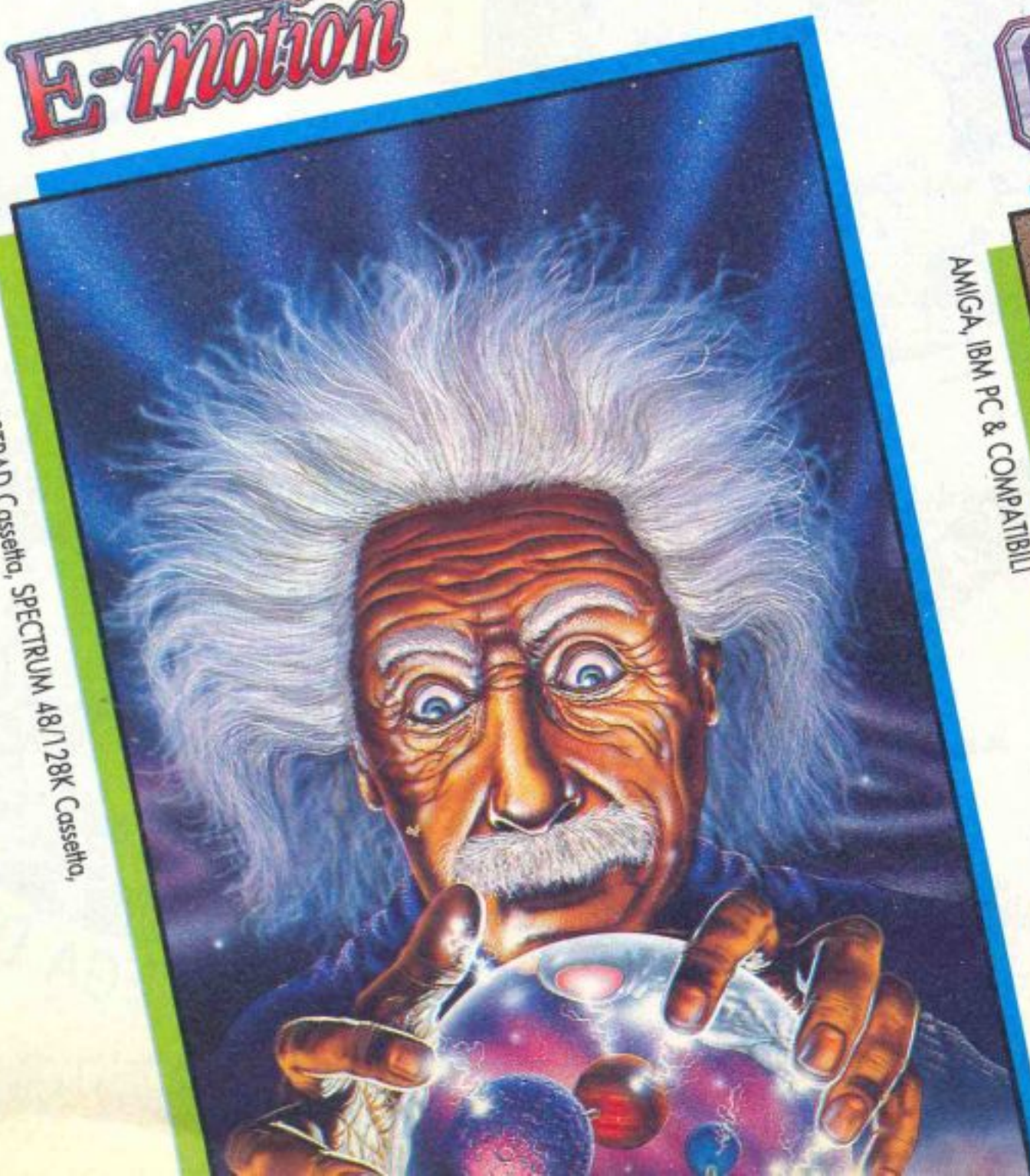
Azione, emozione, divertimento in tutt'uno – ciò è garantito se comperate il No. 1.

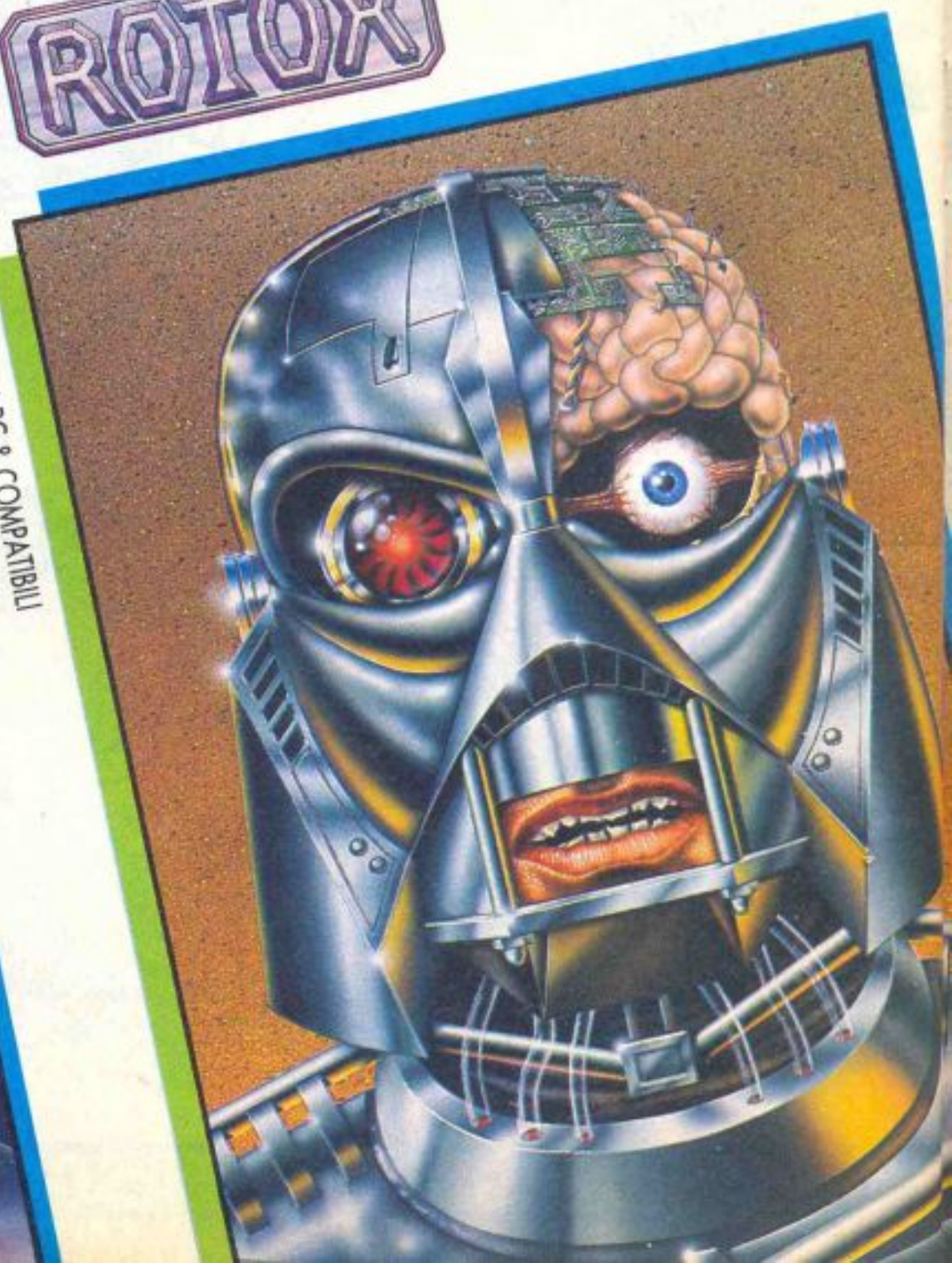
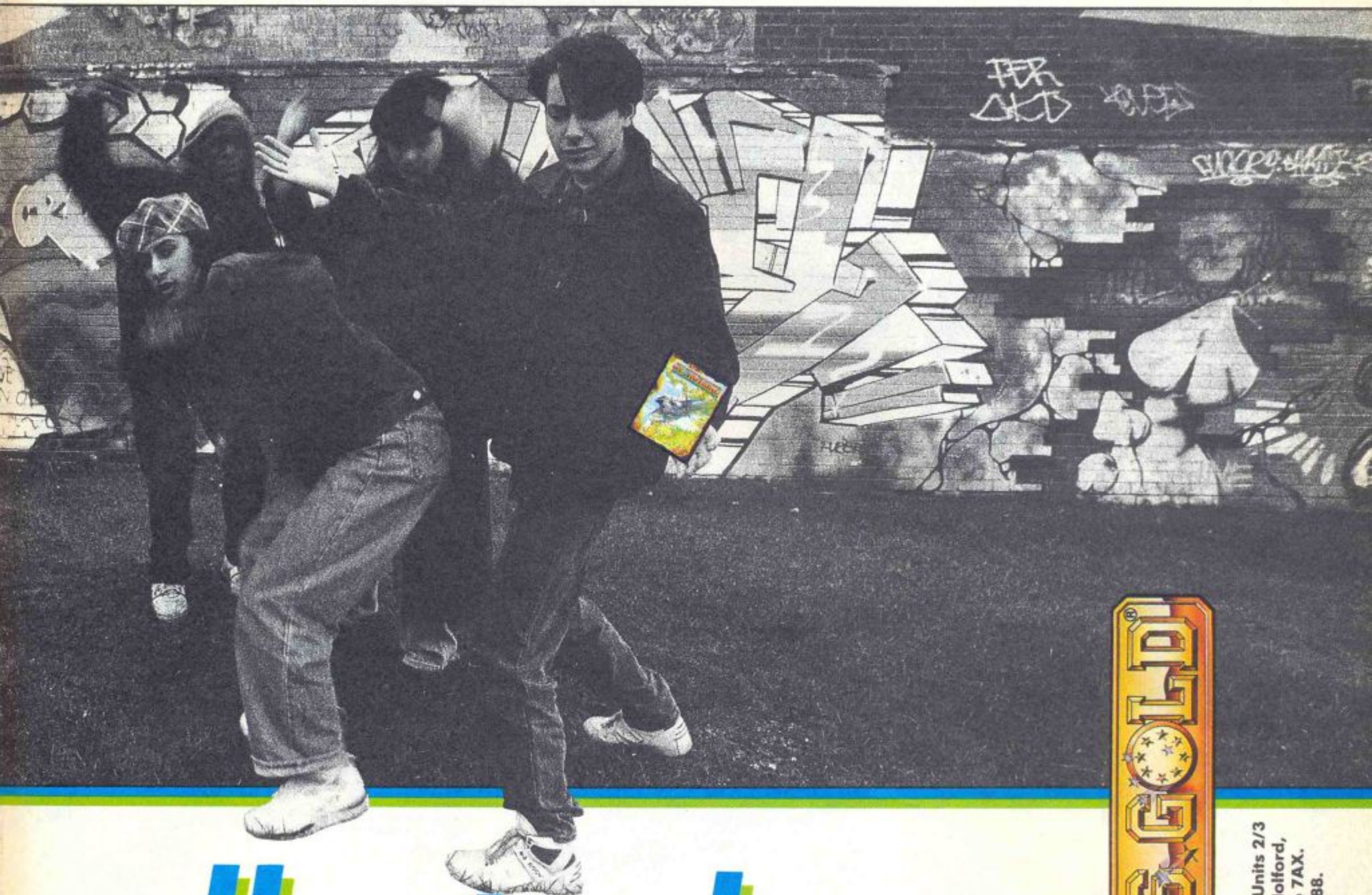
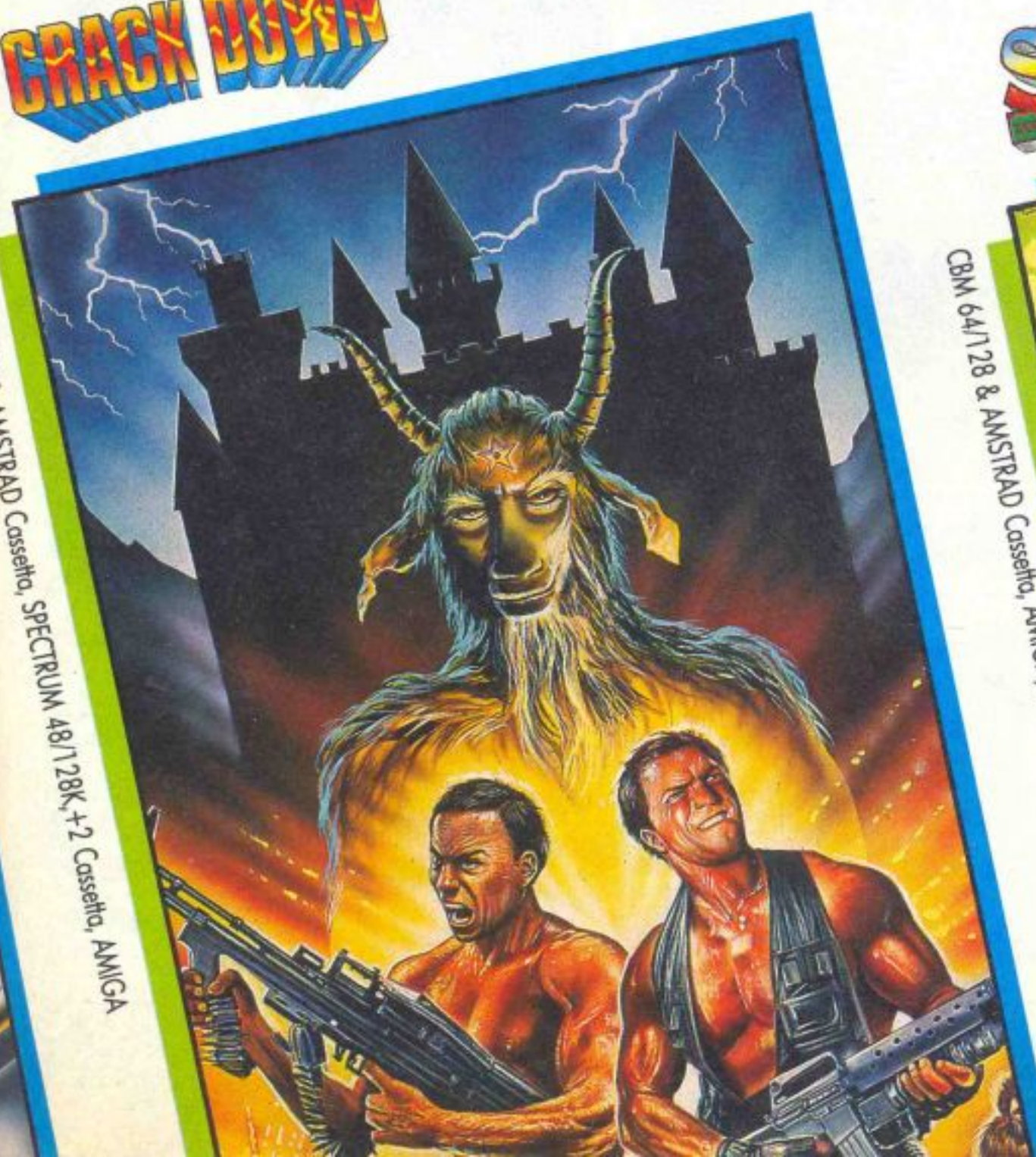
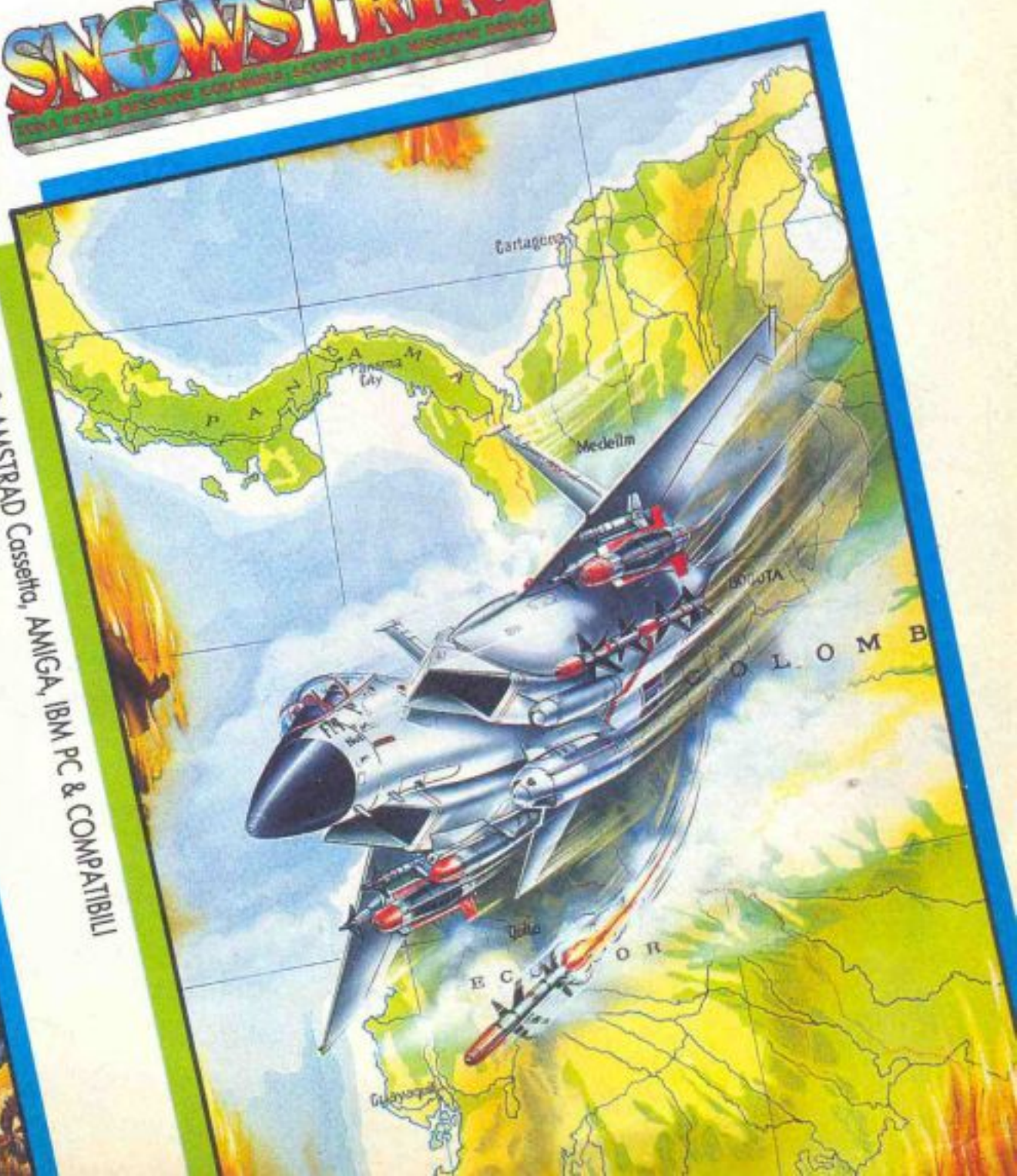
C'è un'unica scelta da fare per i vostri soldi far fruttare – comperate solo i giochi che la fantasia fan volare!

Con **US GOLD** potete star sicuri – SCRIVETELO SUI MURI!!

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA PER L'ITALIA DA LEADER DISTRIBUZIONE SRL.

Scoprite l'oro

E-motion™

CBM 64/128, AMSTRAD Cassetta, SPECTRUM 48/128K Cassetta, AMIGA, IBM PC & COMPATIBILI

ROTOX™

AMIGA, IBM PC & COMPATIBILI

sulle strade...
U.S. GOLD
Contact
U.S. Gold Ltd., Units 2/3
Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3388.
CRACK DOWN™
CBM 64/128 & AMSTRAD Cassetta, SPECTRUM 48/128K,+2 Cassetta, AMIGA
SNOWSTRIKE™
CBM 64/128 & AMSTRAD Cassetta, AMIGA, IBM PC & COMPATIBILI

Competition PRO

COMPETITION PRO EXTRA
Disegnato per il professionista. Il PRO EXTRA ti dà il vantaggio di giocare i tuoi giochi preferiti con abilità. Caratteristiche:
- 6 **microswitches** super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti-scivolo.
- Asta in robusto acciaio e ritorno di gomma per movimento scorrevole.

In più:
- Completamente a **microswitches** per raggiungere la massima sensibilità.
- Possibilità di fuoco rapido.
- Ineguagliabile azione al rallentatore.
- Bottone fuoco **microswitches**

COMPETITION PRO 5000
Il più famoso ed il più venduto in assoluto. Creato per il principiante che desidera il meglio. Semplice e facile da usare con qualità arcade e di affidabilità. Caratteristiche:
- **Microswitches** super **sensibili** per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti - scivolo.
- Asta in acciaio robusto e ritorno in gomma per movimento scorrevole.

COMPETITION PRO PC STYLE
Se possiedi un computer costoso e professionale, ma ti piace ancora giocare dopo il lavoro, allora questo joystick è creato apposta per te. Caratteristiche:
- **Microswitches super sensibili per la precisione nel controllo.**
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti - scivolo.
- Asta in acciaio robusto e ritorno in gomma per movimento scorrevole.

COMPETITION PRO GLO GREEN
Richiama il modello in rosso, ma questa volta é rifinito in verde con bottoni coordinati. Potenza e stile uniti in un unico joystick.

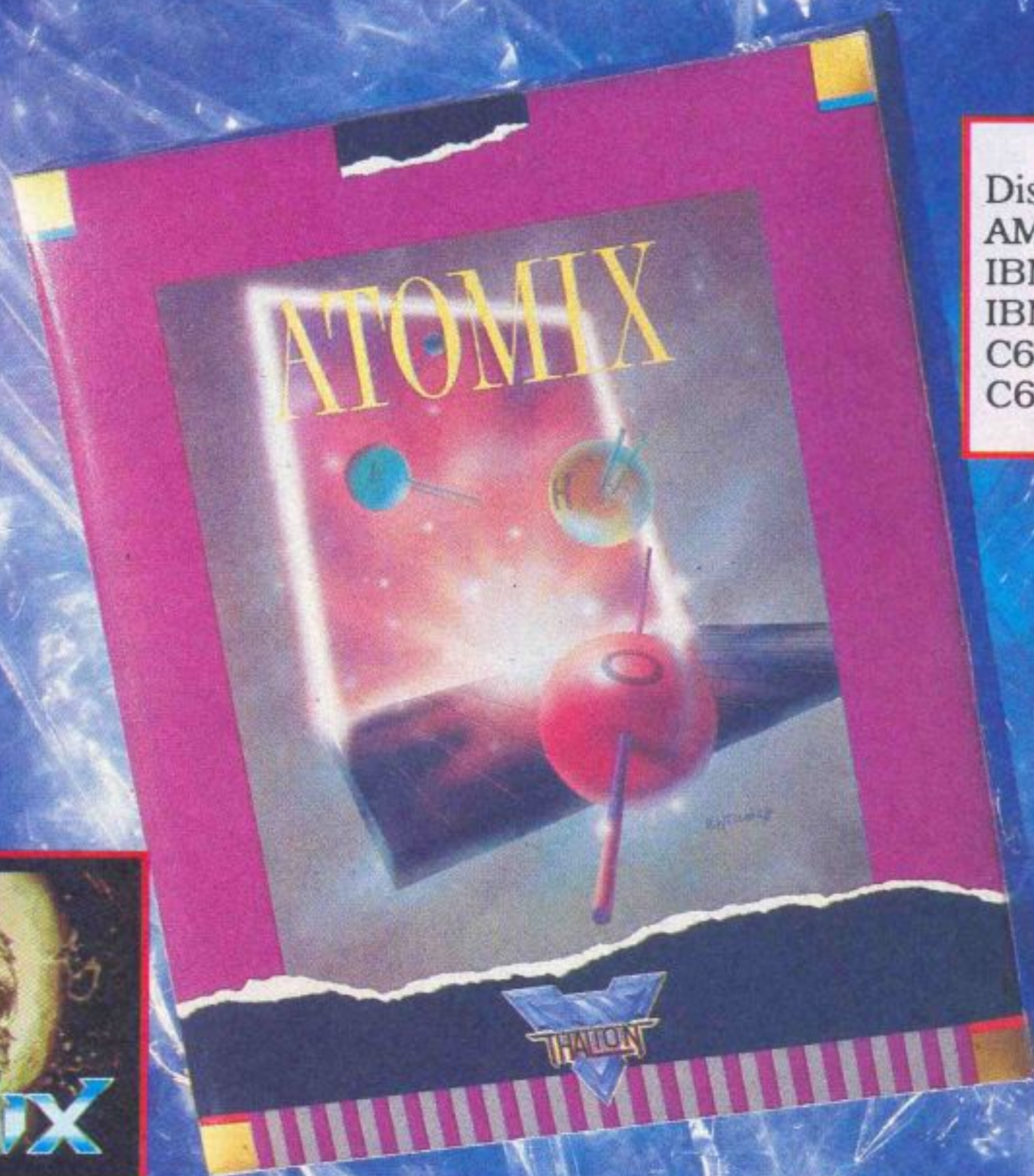
COMPETITION PRO GLO RED
In un vivace e fluorescente rosso con bottoni coordinati, per coloro che vogliono competere in stile. Caratteristiche::
- 6 **microswitches** super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni - fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra
- Base con stabili cuscinetti anti-scivolo.
- Asta in robusto acciaio e ritorno di gomma per movimento scorrevole.

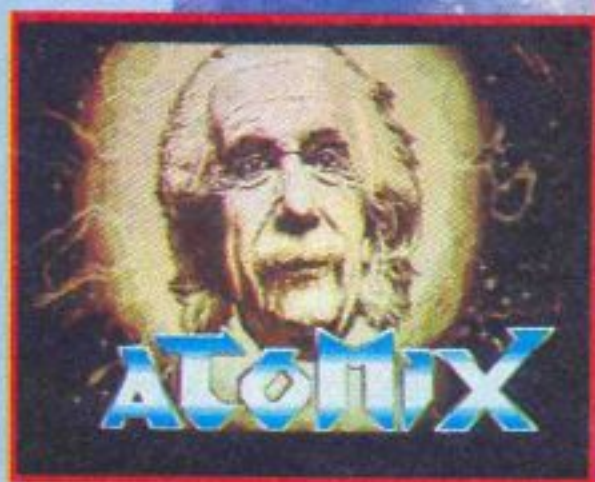
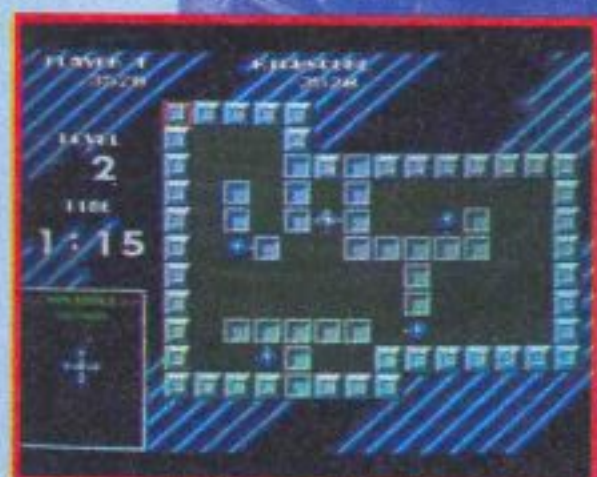
In più:
- Possibilità di fuoco rapido.
- Ineguagliabile azione al rallentatore.
- Bottone fuoco **microswitches**

COMPETITION PRO ITALY
Scelto dalla gamma COMPETITION PRO GOAL Serie Mondiali '90 nei colori della nostra bandiera Italiana, di alta precisione per video giochi e computer.Semplice e facile da usare, con qualità arcade e di assoluta affidabilità per la risposta veloce che ti offre. Caratteristiche:
- **Microswitches** super sensibili per la precisione nel controllo.
- Doppi bottoni fuoco per il controllo con la mano destra o sinistra.
- Base con stabili cuscinetti anti- scivolo.
- Asta in acciaio robusto e ritorno in gomma per movimento scorrevole.

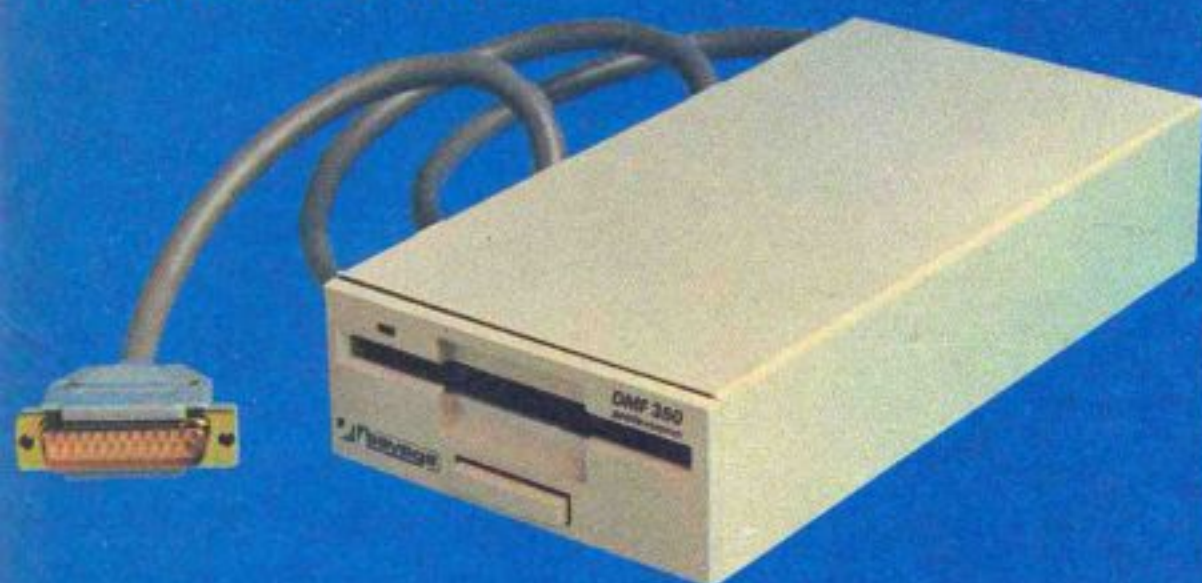
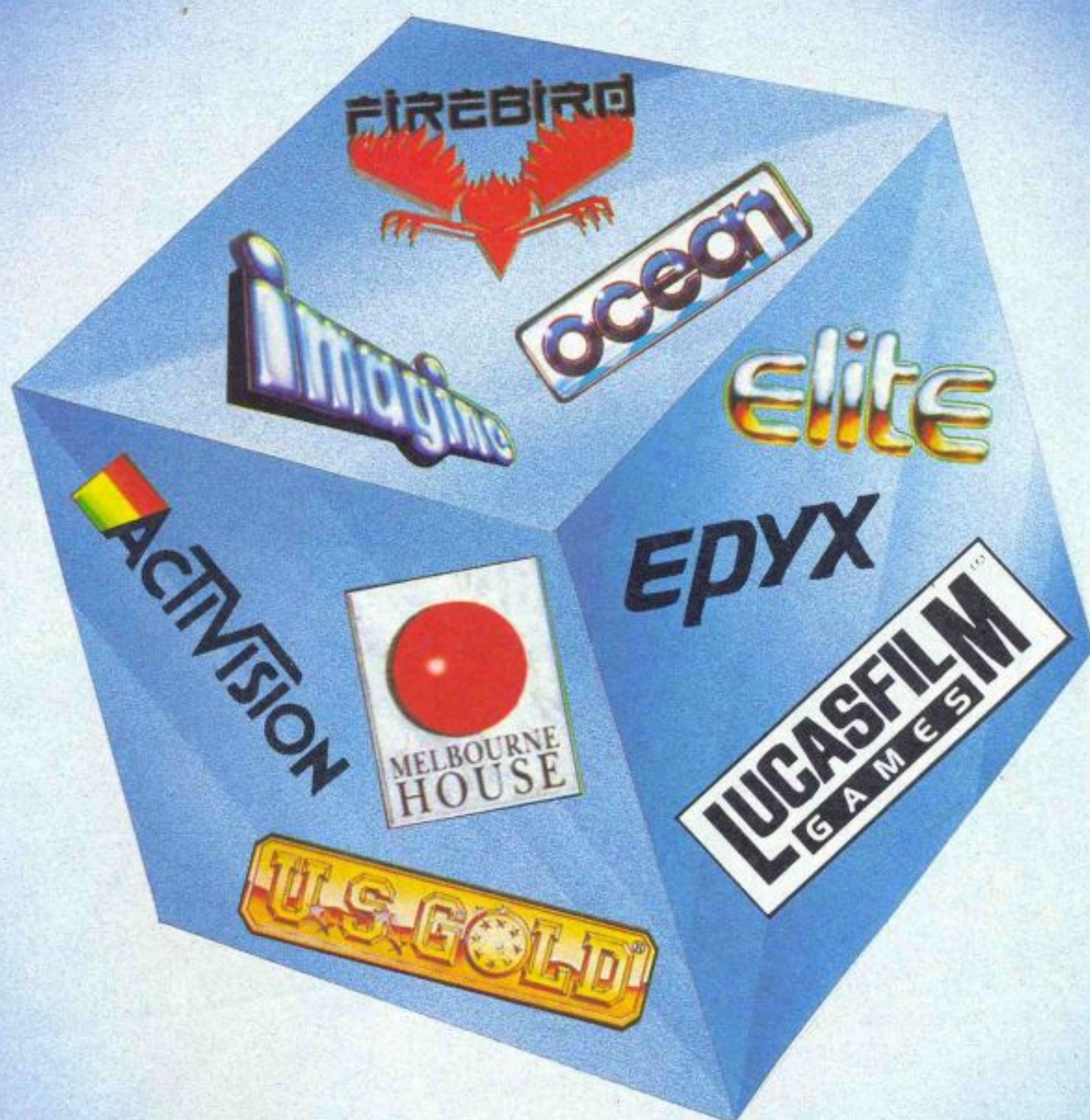
Della stessa gamma è disponibile anche DYNAMICS A/D GAME CARD che ti permette di usare il Joystick Competition Pro PC o altri Joystick digitali con IBM-PC e compattibili.

LEADER VIA MAZZINI, 12 - 21020 CASCIAGO (VA) - TEL. 0332-212255

ATOMIX

Disponibile per:

AMIGA	L. 29.000
IBM 5.25	L. 29.000
IBM 3.50	L. 29.000
C64 CASS.	L. 18.000
C64 DISK	L. 25.000

ATARI ST

Originale puzzle. Il concetto è piuttosto elementare: spostare gli elementi di un atomo per farli coincidere. Ma attenzione: questi elementi si fermano solo quando urtano qualcosa. Riuscirete mai a raggiungere l'ultimo dei 30 livelli a vostra disposizione?

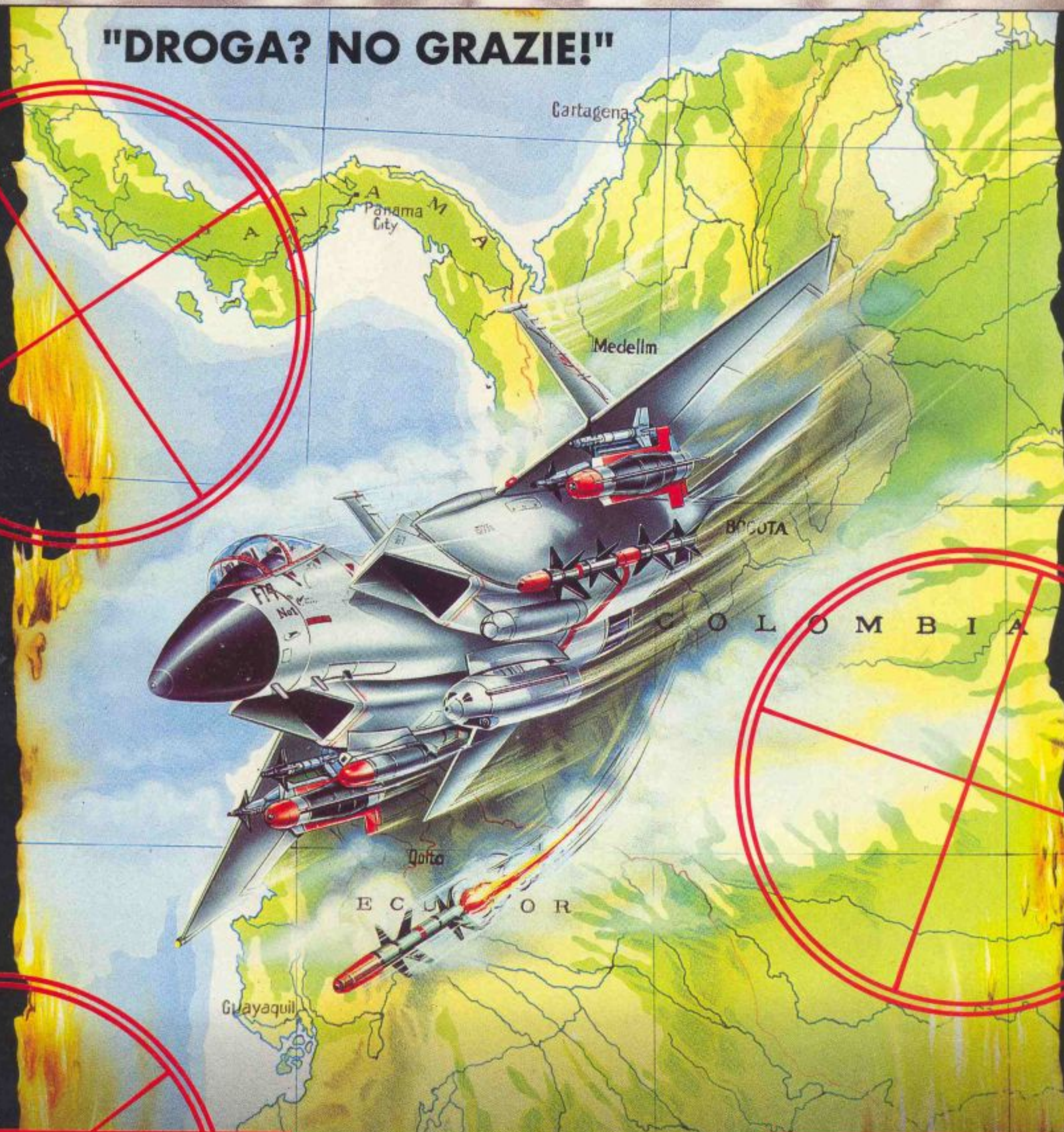
Il divertimento è comunque assicurato!

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga
PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154
savage®
by CABLETRONIC®
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51
Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.
RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni
GHIBLI
LD 224
SW-DS/DD
5.25" MINI FLOPPY DISK
SW-DS/HD
5.25" MINI FLOPPY DISK
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS
FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

DELIVERANCE
Stormlord II
Addentrati negli spaventosi meandri infernali, dove STORMLORD inizia la sua missione, ed attraversa caverne, cripte e foreste fino al raggiungimento del Paradiso e forse anche dello stesso San Pietro.
Brillante BLASTEM-UP e SHOOTEM-UP strategico.
Presto disponibile per C64, AMSTRAD e SPECTRUM.
LEADER
DISTRIBUZIONE
009820
009820
HEWSON
NICK

SNOWSTRIKE

ZONA DELLA MISSIONE COLOMBIA - SCOPO DELLA MISSIONE DROGA!

"DROGA? NO GRAZIE!"

Cartagena
PANAMA
Panama City
Medellin
BOGOTA
COLOMBIA
Golfo
ECUADOR
Guayaquil

.... IL CONGRESSO È IN STATO DI ALLARME – MOZIONE DELLA DICHIARAZIONE DI GUERRA AI BARONI COLOMBIANI DELLA DROGA CHE DEVONO ESSERE SCONFITTI QUANTO PRIMA ....

.... OPERAZIONE DI RICOGNIZIONE STUDIATA DALLE FORZE MILITARI. LA PORTAEREI AMERICANA PRENDE IL LARGO ALLA VOLTA DEL GOLFO DI PANAMA.

.... I BARONI DELLA DROGA SONO PRONTI A SPEDIRE LA PIÙ GRANDE PARTITA DI COCAINA O "NEVE" CHE SI SIA MAI VISTA.

.... E L'ALBA. UNO SQUADRONE DI F14 DECOLLA IN DIREZIONE DELLA COSTA COLOMBIANA. IL TEMPO PER PARLARE È TERMINATO – ED EFFETTUERAI IL PRIMO ATTACCO DA SOLO!!

Screens dai Atari ST formati.

Disponibile per:
CBM 64/128 Cassetta et Dischetto
SPECTRUM e AMSTRAD Cassetta
AMIGA · IBM PC & COMPATIBILI

Distribuito da Leader Distribuzione sri.

U.S. GOLD

U.S. GOLD LTD, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3388.